The last line of defense

AMIGA Világ

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN
I. évfolyam 5-6., DUPLA szám Ára: 500,-Ft
1999. SZEPTEMBER

NAPALM

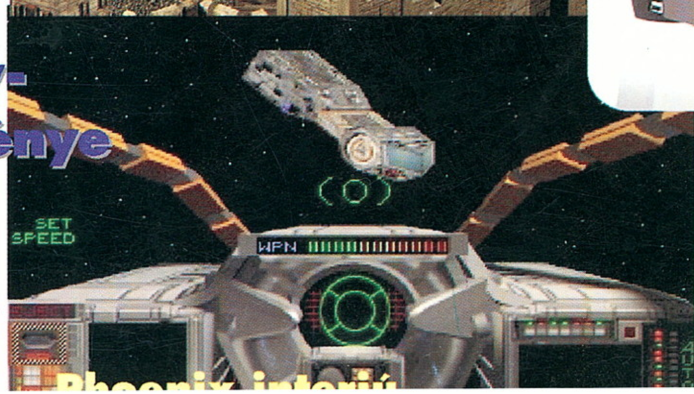
Új Amigás játékok













Elkerültük egymást?









Az AmigaVilág összes számát, valamint a 99/1-es és 2-es CD mellékletet megrendelheted címünkön, illetve megvásárolhatod az amigás üzletek valamelyikében.

Az első szám tartalmából:
Új Amigás magazinok - MakeCD interjú - Digibooster pro [1] - Ppaint workshop [1] - Hálózatépítés AmiTCP-vel - Imperator tippek - Foundation interjú - Quake / Malice - Cheat corner - Ambermoon - Death or Glory - Mac sarok (benne internetezés MAC emulátorral, Muppet treasure island) - Cyberstorm PPC tuning - PPC gyakran ismételt kérdések - PC-s floppy átalakítása Amigához - Yam [1] - FTP e-maillel - AmIRC [1] - WWW ajánló

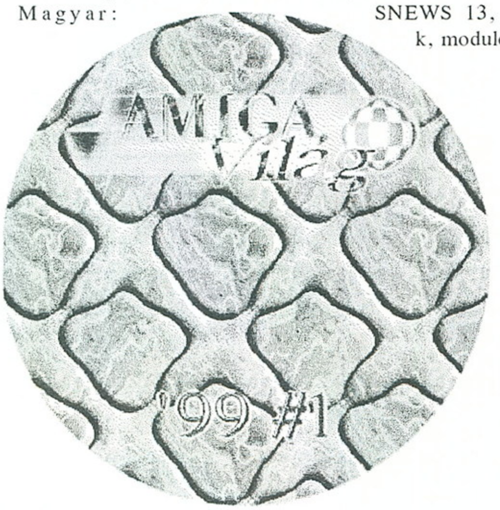
A második szám tartalmából:
ArtEffect [1] - Digibooster [2] - Hálózatépítés [2] - Ppaint workshop [2] - Amiga E [1] - WET - Quake konzol parancsok - Mac alapok [2] - Muppet Treasure Island [2] - Turbo MK III 1230 turbokártya - Kylwalda - Viper 520CD - A500 kapcsolási rajz [1] - Multivision scandoubler - Civilization tippek - PGP - IBrowse [1] - Yam [2] - Amirc [2]

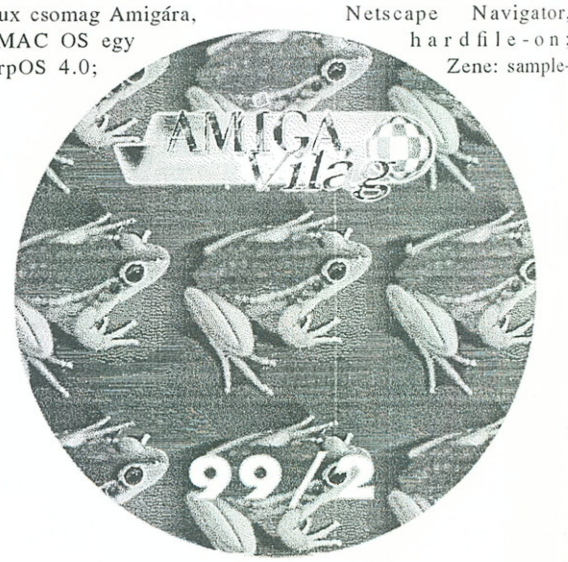
A harmadik szám tartalmából:
Amiga Writer - Candy Factory PRO - Linux PPC - Lightwave workshop - Amiga E [2] - Digibooster [3] - Hálózatok Amigával [3] - Debian Linux - Scannelés Amigával - ArtEffect [2] - Evil's Doom [1] - Tales of Tamar - Warcraft - Guinness enciklopédia - Amiga hardver GYIK - BVision teszt - Új PPC kártyák a Phase5-től - Mustek Scanexpress - Kapcsolási rajz [2] - Amiga Theme - Foundation - Red Hat Linux - HTML oldalak: ClickBoom, Haage&Partner, Czech Amiga news, AmigaNutta - Freemail - Ibrowse [2] - Amirc [3] - Blitzblank - Modem display - MSWordview - Random fantasy name construction set - Cache2dir - Killhappy - Ripley - ScreentoIFF

Anegyedik szám tartalmából:
Mekka party report - Photoscope - Shapeshifter - ArtEffect (3) - Fantastic dreams - PPC Linux (2) - Digibooster (4) - IBrowse (3) - BOS 1.5 - YAM (3) - Winner Fast ATA3 kontroller - 1230MKIII speed test - IdeFix Express - Fontomania - Amiga Format CD-k - Index.hu - Settlers2 (1) - TwinExpress - CalcDeLuxe - SGrab

A CD#1 tartalmából:
demok: Arteffect 2.6 - Cycas - DigiboosterPro - Tornado3D; kiegészítők: AmigaAMP skinek, internet fontok, magyar katalógusok; Játékok: Pulsator, Wasted Dreams, Moonbases, Gamesmith, Gilbert goodmate, Strangers, Virtual karting 2, Abuse, Brickfast, Heretic; Játék patch-ek: Foundation update, WET, Shadow of the third moon, Pirates edit, CivEd; Raytrace és clipart képek, textúrák, Macintosh programok; WarpOS, Warp3D, Desco zenék

A CD#2 tartalmából:
demok: AmigaWriter, ArtStudio, Elastic Dreams, Fantastic Dreams, Maxon Tiwst, Candy Factory Central; Internet: Yam, AEMail, AirMail, Eucalyptus, Stargate, Miami, Voyager, WorldNews, SLRN, Kuang Eleven; Patch: AmigaWriter, Ced; PD/Shareware: AmigaAMP 2.5, Aplhaspell, Blitzblank, CalcDeluxe, Carcosts, Easycalc, IBrowse CachetoDir, Killhappy, LHA, Modem Display, MSWordview, Ripley, ScreentoIFF, Sgrab, Sgrabber, Textengine, Texter, TwinExpress; Játék demo: Evil's Doom, Joyride, Trauma Zero, Fubar; Játék Patch: Foundation; Játék PD/Shareware: Ambermoon angol (teljes!), Tanx; LinuxAPUS, LinuxInstall, RedHat (teljes PPC linux csomag Amigára, Netscape Navigator, Ghostscript, GIMP, Emacs, Bash, Perl stb.; MAC: A legújabb freeware MAC OS egy hardfile-on; Magyar: SNEWS 13, katalógusok; PPC: Warp3D, WarpOS 4.0; Zene: sample-k, modulok





Szeptemberi gondolatok

Jóreggelt!

B.N.A.K. Első kötet.

A szerkesztőség nagyobbik része (a főszerkesztő, a társkiadó, a tördelő, a dizájner és az egyik cikkíró) most hozzátok képest kb. 120°-os szög@ zár be - elmentek ugyanis Japánba (Hawaii-hoz kevés volt az előfiz@ő)... A 120°-hoz persze az is kell, hogy az olvasók és a szerkesztőség is álljanak (vagy egyszerre feküdjenek)... Az történt ugyanis, hogy a sok VH-1 nézés közben teljesen meggyőztek a Nikkei kések hihhh@@len, lenyűgöző tulajdonságai (régóta szer@nék szög@ reszelni konyhakéssel, kell a szomszéd kisfiának a vasreszelék a fizika szakkörhöz), de olcsóbbnak tűnt, ha személyesen utazunk érte... „Jól hallotta, nyolc sztékkés! Nem négy, nem hat, nyolc! Minden nyílás cimkéz@t! Nem csúszkál az asztalon! A második sor ajándék!" Az út miatt elmarad - helyesebben előbbre kerül - az októberi szám.

B.N.A.K. Az első rész már megjelent.

Elég keményen dolgoztunk a nyáron (a főszerk. úr többször hajnali tíz előtt kelt), aminek az eredményét egyrészt itt tartjátok a kez@ekben, másrészt megvásárolhatjátok az ország nagyobb amigás boltjaiban. Mivel addig nem szállunk le rólatok, míg legalább annyi könyv el nem fogy, mint ahány AmigaVilág, az okosabb enged elvét köv@ve ess@ek túl minél hamarabb a megrendelési procedúrán, jó? A részl@ek@ hátrébb olvashatjátok. Akinek ez még mindig nem elég, az örülh@ az új Lightwave könyvnek is, ami az Amigásoknak is hasznos olvasmány.

B.N.A.K. Nagyon hűdekönyv.

Most őszintén: emlékszik valaki olyan szeptemberre, amikor ilyen sok, Amigával foglalkozó karakter hagyta el a magyar nyomdákat? Ne feledjétek a csekken a dupla számért járó összeg@ feladni hehe...

B.N.A.K. Ha nem én írtam volna, biztosan megvenném...

A nyáron sok új cikkíróra találtunk, köztük egy Napi Kettő névre hallgató grafomán kollégára, aki átlag h@ente küld két-három számra való cikk@... A könyv is az ő segítségével valósult meg. Cégünk jelenleg arra gyűjt, hogy megszerezhessük tőle „Hogyan Csinálom Mindezt Az Asszony Mell@t Válás Nélkül" könyvének kiadói jogát is, mert bizony a válasz többünk@ érdekelne...

B.N.A.K. Több, mint 300 oldal pure Amiga.

Mostani számunkban olvashattok majd olyasmiről is, amiről már korábban is írtunk. Ha egy másik magban már nem lőtték volna le, azt írtuk volna föléjük: „más(ik) vélemény". Egyszerűen arról van szó, hogy néha több ember ír ugyanarról (gyakran nem is tudva a másik cikkéről), ami nekünk nagyszerű alkalom demokratikus mivoltunkat fitogtatni (meghát valamivel meg kell tölteni az oldalakat)...

B.N.A.K. Mindössze egy sörözés áráért.

Itt vannak az új 300-400MHz-es G3-as kártyák, ezzel sajnos már megint az Amigák a leggyorsabb számítógépek az otthonokban... És hogy miért sajnos? Hogyhogy? Ti nem láttátok az árukat?

Jó hír, hogy végre kijavították azt a bugot a PageStreamben, ami emulzióval lefelé történő (tükrözött) nyomtatáskor rossz irányba döntötte az italic szedést...

Remélem, már mindenki jó ideges attól, hogy az „et"-ek helyett „@"-et írtunk. Nos, ennek oka, hogy magazinunk néha fel-felvállal egy kis népművelést. Tessék végre megtanulni, hogy az @-et legfeljebb egy láma pécés ejti kukacnak, a világ jobbik részén „et" az „et"...

B.N.A.K.

Az új Amigákról csak óvatosan írunk (tudjátok: csak a boltok polcán látott Amiga a jó Amiga), egyelőre legyen elég annyi, hogy az új rövidítés (Amiga MCC) utolsó három betűjét római számként összeolvasva Amiga 1200-at kapunk... hehe. Illetve jaj.

Mondom: B.N.A.K.!!!

E havi számunkban még nem látjátok a kérdőívekre adott válaszok hatását - ez a következő számra marad. Jó sok játékos cikket kaptok, sőt, a következő számra is maradt néhány - ezzel talán elégedettebb kifejezést varázsolunk azon olvasóink arcára, akik játékleírást kértek. Jó hír a kisebb Amigák tulajdonosainak, hogy novembertől indítunk egy sorozatot, amelyben a régi, eddig sehol sem kivesézett „nagy" játékokról írunk majd (főleg a szerep- és stratégiai játékokról).

Ejtsd: béenaká. első kötet.

Még mielőtt megreklamáljátok, már most szólunk: mi is észrevettük, hogy a 6 páros szám. Most mégis úgy döntöttünk, hogy nem kaptok CD mellékletet. Nem szeretnénk a kisebb pénzű (nomeg az asszonysárkány által anyagilag terrorizált) Amigásokat anyagi csődbe kergetni (ugyebár a duplaszám eleve 1000Ft, a könyv sincs ingyen, és akkor még egy CD is...). Aggodalomra persze semmi ok, az idei utolsó két számhoz (november, december) lesz 1-1 CD melléklet, így kijön az ígért 4db/év mennyiség.

A B.N.A.K.-nak is van ám impresszuma...

Ha az impresszumhoz lapozol, képzelj magad elé egy roppantmód dagadó mellű szerkesztőséget, mialatt olvasod az újság hivatlos létét igazoló számsort.... na ilyen is régen volt amigás magban (utoljára talán az Ao 6-hoz adtak).

...sőt, még mindenféle hivatalos száma is...

Ha internet eléréssel rendelkezel, látogasd meg honlapunk: www.amigavilag.hu. Nem ígérünk semmit, de megpróbáljuk a magazinnal kapcsolatos friss híreket rendszeresen feltenni a honlapra. Ehhez persze idő kell, amiből idén még nem nagyon volt...

Eltüntettük az oldalak aljáról a rovatok típusát jelző kis logokat. Aki nem tudja, hogy a „Betmen visszavág" cikk nem az új turbokártyával, hanem egy játékkal foglalkozik, annak valószínűleg úgyis mindegy...

Szomorú hír, hogy cikkíróink hagyományt kezdenek teremteni azzal, hogy lapzárta előtt három órával bejelentik: mégsem tudják betartani, amit vállaltak. Jellemző, hogy most kb. 80 nap volt cikkírásra a szokásos 30 helyett, sokaknak mégsem sikerült összehozni azt a pár k-t. Félreértés ne essék, mi hálásak vagyunk az eddigi segítségért is, de talán az olvasókra is gondolni kellene, akik esetleg épp az egyik sorozat következő részét várták a leginkább. Ezek ismeretében fontolóra kell vennünk, hogy ezentúl nemes egyszerűséggel leállítjuk a sorozatokat, hiszen csak magunkból csinálunk hülyét - helyesebben a cikk-nem-írók, de az az olvasók számára teljesen mindegy. Az biztos, hogy közvélemény-kutatásunk eredményét ilyen feltételek mellett nem nagyon tudjuk majd figyelembe venni.

Végül egy jó (?) hír: az új Amigák körüli hírverést kívánja meglovagolni az ismeretlenségből hirtelen előbukkanó iWin nevű amerikai cég, és mindenféle új alaplapos, ám a régi Amigákkal kompatibilis gépeket ígérnek. Mivel a gyártást állítólag szeptember 6-án kezdik, még nem tudjuk eldönteni, hogy csalókról vagy profi üzletemberekről van szó - mindenesetre ha a hír igaznak bizonyul, hosszú évek óta ez lesz a legnagyobb pozitív változás a Classic Amiga történetében.

Ha még nem unnátok, megemlítjük: a BNAK eladási példányszámától függ a sorozat további köteteinek sorsa. Magyarán ha elég sokan megveszitek, úgy január-február táján jön a következő kötet. Szívesen vesszük észrevételeiteket, főleg arra vagyunk kiváncsiak, mit szeretnétek olvasni a következő könyvben. Mint tudjátok, a könyben több hely van egy-egy téma vagy program körüljárására, ezért ott könnyebb az olyan gigantikus programokról írni, mint az Opus, a Movieshop vagy akár a PageStream (várjuk ötleteiteket).

MINDENFÉLE

FELHASZNÁLÓI

INTERNET

HARDVER

CD AJÁNLÓ

WWW TALLÓZÓ

JÁTÉK

Yam 2.0 végleges verzió

Marcel Beck - a sok előzetes után - végre kiadta a végleges változatot mindnyájunk kedvenc levelezőjéből a YAM-ból. (letölthető a YAM homepage-éről, pl.:

Http://

www.yam.ch/files/YAM20.lha)

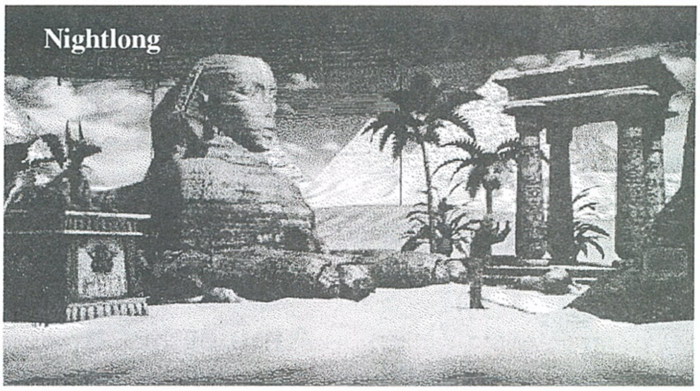
Jó hír a magyar lokalizációt használóknak, hogy a 07pre változat magyarítása majdnem 100%-osan használható vele. (A lokal archívban sem található, pedig ott még örmény is van (ugyanott, YAM20loc.lha)) - **ez utóbbi mondatot meg sem próbálom megérteni - a törd.**

A fixed verzió semmi különlegességet nem tartalmaz, inkább csak a néha előforduló hibákat javította ki benne Marcel. Ahogy tapasztalom, például már nem fagy le a letöltés megszakítása közben...

Újabb hangkártya az óraporton?

A madarak csiripelik, hogy Valenta Feri egy óraportra csatlakoztatható hangkártyát készít. Egyelőre nincs még letisztulva sem a hw, sem az sw oldal, de hallani olyanokat, hogy modul rendszerű lesz. Az alap egy MP3 dekóder csip és némi körítés lesz, aztán még hallani gyors soros és párhuzamos portok garmadájáról, amely dugaszolható modulokon lesz. A kártya ára sem végleges, de mindenképpen sokkal olcsóbb lesz, mint a hasonló tudású ketyerék. Bővebbet magától a fejlesztőtől tudhattok meg, akit pl. a Magyar Amigások Fóruma levlistán is elérhettek...

(Ha már itt tartunk, jó lenne, ha a listatulaj megnézné, miért nem kapja meg mindenki a lista leveleit - a törd.)


Nightlong

Nightlong

A Clickboom aláírt egy szerződést a Team 17-nel a Nightlong című játék amigás változatának elkészítéséről. A Nightlong tavaly jelent meg 3CD-n. Egy 2099-ben játszódó látványos, hat nyelven beszélő (magyar változat sajnos nem lesz) kalandjátékról van szó. A világ megváltozott, most épp az Új rend egyesült államai játszanak monopolyt a világgal, minden pocsék, és csak arra vár, hogy a T. játékos néhány kattintással még pocsékabbá tegye...

A játékért a Trecision nevű csapat felel. Ez az egyik legrégebbi olasz fejlesztőcsapat. Eddig inkább shareware programokat készítettek, állításuk szerint azért, hogy belejöjjenek (khm). A történetet maga Gibson mester inspirálta, sokan szeretik összehasonlítani a szintén tavaly megjelent nagysikerű (pc-s) Blade Runnerrel. A játék valószínűleg még idén megjelenik. A hardverkövetelményekről még nem tudunk semmi biztosat.

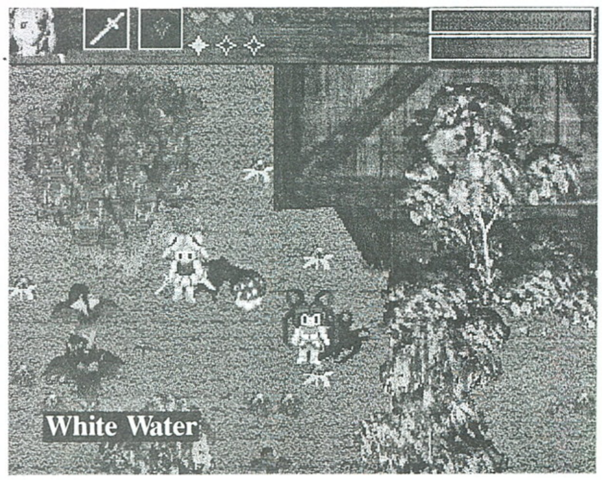
ImageFX 4.0

Itt van, megjött, jajdejó, jajdefagy... A 4-es legnagyobb újítása az, hogy immár szinte mindent animálni lehet a programban - még a layerek közti viszonyokat is! A csomag végre CD-n jelent meg, jó sok példaprogram, script, kiegészítő és kép mellett. Az animácókat egy videomagnó gombjaira hasonlító gombcsoporttal készítheted el. Sajnos a PPC-s modulok még mindig külön csomagban vásárolhatóak meg (szerintünk ez nagy disznóság). A legtöbb effektet úgy alakították át, hogy mostantól akár egyes képkockákra, akár egy rétegre is hassanak. Az új effektek között a leglátványosabb a tűzijáték, de meg kell említenünk a distortert is, ami tetszőleges darabokra szaggatja a képet, a darabkákkal meg azt teszel, amit akarsz. Komoly fejlődésen ment át a feliratozó rész (ráfért...), most már postscript fontokat is használhatsz, és már írás közben látod a készülő feliratot a képen. A CD tartalmazza az egész Nova Design site-ot is.

Nemússzátok meg, előbb-utóbb kivesézzük ezt a programot, már csak azért is, mert klasszisokkal veri az összes többi 24 bites amigás alkalmazást.

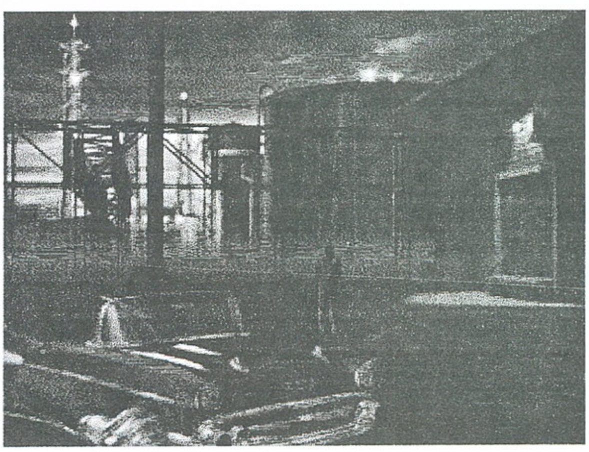
Szabaddá vált a Flash

A Macromedia az egyre élesedő konkurenciaharc miatt (őket is kedvenc gigacégünk fojtogatja, szerintem már le sem kell írni a nevét) szabaddá tették a Flash forráskódját. A Flash egy internetes formátum, segítségével többek között vektorgrafikákat illeszthetsz a honlapodra. Reméljük, nem kell sokat várnunk az amigás átiratra.


White Water



Nightlong



White water

Egy újabb készülőfélben lévő amigás játék. Lengyel készítői szeretnének visszatérni a hagyományos rpg-k stílusához és hangulatához. A mellékelt képen is látszik, hogy a programozók nagy manga rajongók. A játékhoz 20-as processzor és legalább 8MB ram szükséges. Rengeteg jó minőségű raytrace képet és valós idejű effektet látunk majd, mint például tűz, plazma stb. A csapat jelenleg

kiadót keres a játékhoz - ezt talán a heteken belül megjelenő demo is elő fogja segíteni.

PacMan nyúz

A videojátékok feltalálása óta nem történt ilyen csoda... egy játékos elérte a PacManben elérhető legeslegmagasabb pontszámot. Ez nem kacsa, szegény őrültnek több, mint hat órán át kellett szednie a pirulákat. A 33 éves Billy Mitchell 3,333,360 pontot ért el, míg végigjátszotta az összes pályát, begyűjtötte az összes bónuszt és elérte az elméletileg megkapható legmagasabb pontszámot.

Aki nem hiszi, járjon utána:

http://www.twingalaxies.com/PR-Pac-Man_World_Record.html

Tales of Tamar hírek

Amint a borítón lévő képen is láthatjátok, a ToT komoly változáson ment át, mióta utoljára írtunk róla. Szerencsére az új grafikák még sokkal hangulatosabbak, mint elődei. A játék immár csak 2CD-n fér el. Az egyiken lesz maga a program a grafikákkal, a másik tartalmazza majd a hangulatos soundtrack-et. Az összes Tamar változat kompatibilis a többiekkel, tehát a pc-s ellenfelekkel is játszhatsz majd. A szerzők remélik, hogy novemberre elkészülnek a játékkal - bár betű szerint ezt mondták egy évvel ezelőtt is...

QNX a PPC kártyákhoz

A Phase5 szerződést kötött a QNX PPC Amigára való portolására. Az új G3-as kártyák egyenesen egy bootmenüvel támogatják az eltérő kernelek használatát, a 2MB-os flashromban akár három rendszer is helyet foglalhat (például a QNX, a PowerUp és a WarpOS). Ezek között bootoláskor választhatsz majd. A Phase5 ígéri, hogy a szükséges fejlesztői információkat eljuttatja minden érdeklődőnek.

Foundation hírek

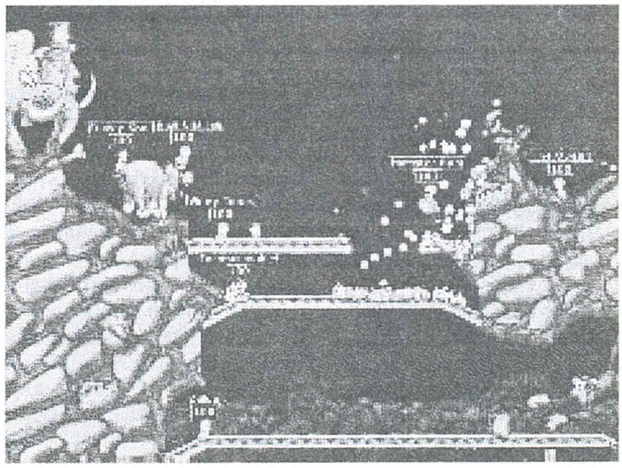
A Foundation Directors Cut egy újabb, legutolsó patcheket és újrarajzolt grafikákat tartalmazó Foundation CD lesz, a Foundation NG pedig egy teljesen új projekt. A szerző nem ígér sokat (az ígéreteit viszont be szokta tartani), az új változatról annyit tudunk, hogy az első részhez használt BlitzBasic helyett (nézz csak be az új sorozat első részébe valahol hátrébb!) C-ben írja majd meg, és sokkal szebb/jobb lesz elődjénél.

Worms-Armageddon

Úgy látszik, ez a játékok nyara volt Amigáéknál - a hír igaz, a Hyperion software újabb játék licencét szerezte meg. A Team17 legendás kukacos játékának legújabb része még több vért és még több könnyet ígér - ez utóbbit valószínűleg a fotelről letaszító harsány röhögés csalja majd a szemünkbe. A kukacok nagyobbak és veszélyesebbek, mint valaha.

A játék lehet, hogy csak grafikus kártyán fut majd, az AGA változatról most folynak a vizsgálatok (csak hivatalosan...). Ja igen, a Team17 gyenge poénja („lesz amigás változat 17 floppy lemezen") ellenére a Worms-Armageddon csak CD-n jelenik meg.

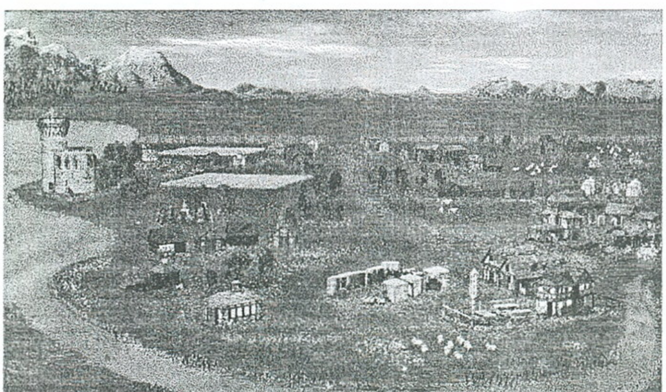




Land of Genesis

Nahát, újabb játék...

Az olasz Darkage Software egy új platform-shoot 'em up keveréket készít. A lövöldözős rész talán a ProjectX-re (vagy lehet, hogy mostantól a T-Zero lesz az etalon?), a mászkálós a Turrican x-re emlékeztet. Majd meglátjuk...



Tales of Tamar

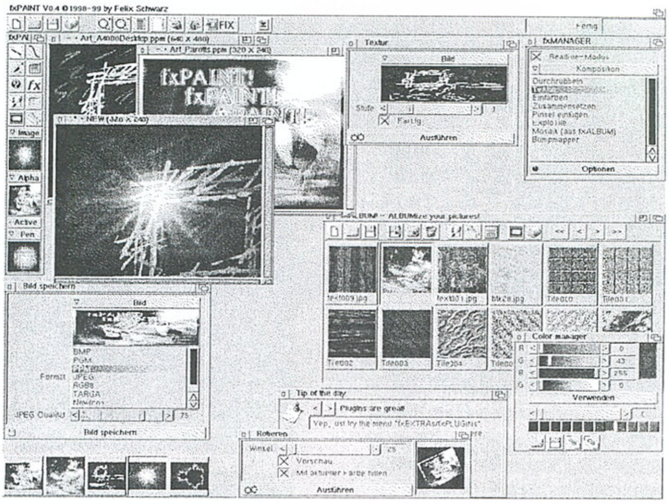


Land of Genesis

FxPaint

Még mondja valaki, hogy állandóan csak visszafejlődik a piac... Az FxPaint a legújabb amigás grafikus program, ami az ImageFx vagy az ArtEffect babérjaira tör. A programot az a Felix Schwarz készíti, aki az UltraConv sorozatért is felelős (mostanában meg az AmigaOS-be írogat bőszen).

A képen is látható, hogy a program rég túljutott a tervezési stádiumon, így van rá esély, hogy még idén a boltokba kerüljön. Az ára Németországban 149 márka lesz. Mihelyt kijön egy tesztelhető példány, rögtön írunk róla bővebben is.



Screenshot a hamarosan megjelenő FxPaintről

Megjelent a Wasted Dreams

Pontosan egy évvel túllépve az eredetileg tervezett határidőt végre megjelent a Wasted Dreams. Reméljük, még az sem veszi el kedveteket ettől a nagyszerű Chaos engine-kaland keveréktől, hogy a nagy tulajdonos/kiadócserék között némileg megkeveredett a magyar változat, és nem a legutolsó, kijavított verzió került a CD-re. (Az már csak hab a tortán, hogy a fordítók nevét is kifelejtették a CD-ről... Még jó, hogy itt vagyunk mi és pótoljuk: Stephen Fellner és Horváth Péter voltak.) A játék (a magyar változat is) mindettől függetlenül nagyon jó, ráadásul minden Amigán elfut, amin van legalább 3 mega ram...

Gyorsan egy füst alatt megemlítem, hogy a legutóbbi számban beharangozott Photogenics 4 is megjelent, és első ránézésre igen jól sikerült (reméljük, másodikra is).

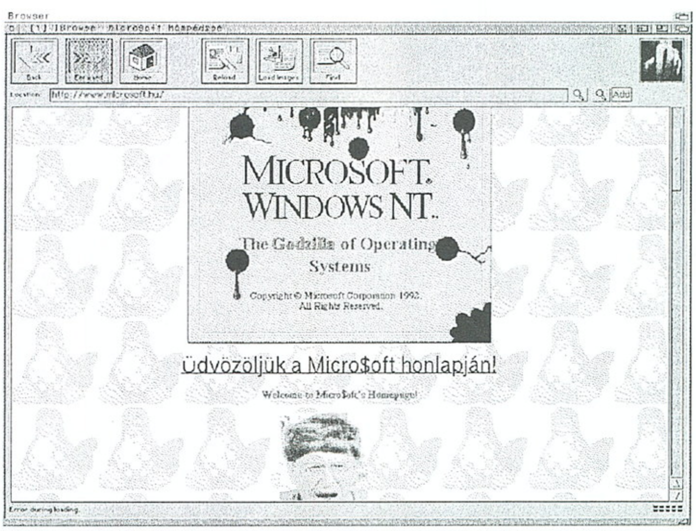
Roppant szomorú hír

Szerkesztőségünk több tucat papírzsbkendőt trombitált tele, mikor sírva fakadtunk a szomorúságtól. Mindannyiunk szeretett kedvence, a programjai megbízhatóságáról, felhasználóbarátságáról és feltörhetetlenségéről híres Microsoft honlapját néhány kamasz két perc alatt lealázta és mindenféle illetlen szöveget helyezett el az informatív eredeti szövegek helyére. Odaírták például, hogy ahhoz képest, hogy milliárdokat kaszálnak a „Mi vagyunk a feltörhetetlen szerver-szoftvert szállító gigacég" dumával, elég könnyen le tudták cserélni az ott tárolt adatokat. Ez természetesen NEM a Microsoft hibája (tudtuk meg a cég magyarázatából), hanem azért fordulhatott elő, mert a magyar alkalmazottak megsértettek bizonyos biztonsági szabályokat.

Szegény Microsoftra rájár a rúd, mert például amikor nemrég óránként fagyasztották le gépüket egy linux-windows „Melyikünket lehet feltörni" versenyen, akkor meg - micsoda pech - épp egy villámcsapás miatt állt le a gép, nem pedig a hackerek jóvoltából - tudhattuk meg a hivatalos magyarázatból.

Igen jó, hogy megszületnek ezek a magyarázatok, hiszen különben azt kellene feltételeznünk, hogy a cég nem termékei kiválóságának, hanem páratlanul erőszakos módszereinek köszönheti piaci súlyát...

Természetesen a világot nem lehet becsapni, a világ szíve Bill Gates cégéért dobog. Az pedig szintén csak a véletlen műve, hogy az említett betörés este történt, de másnap délelőttig SENKI sem szólt nekik, hogy rajtuk röhög a világ (a külföldi hírcsatornák, sőt a magyar Index is lehozta a hírt)... Miután észrevették, további 6-8 órán át nem éledt fel az oldal (valószínűleg újraindították az NT-t). Remélem, senki sem von le elhamarkodott következtetést abból, hogy a meghackelt oldal háttereként egy Amiga boing ballt kezében tartó Linux-pingvin képe szolgál...



Új honlap-designerek a Microsoftnál

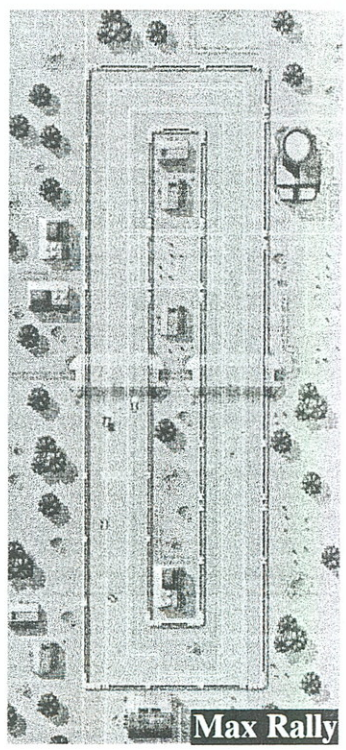
Késik az aMozilla

Legutóbbi számunkban azt írtuk, hogy talán már a májusi World of Amiga vásáron bemutatják az új amigás böngészőt. Utóbb kiderült, hogy a programozók kicsit alulbecsülték a feladat nagyságát. Most már úgy fogalmaznak, hogy kis szerencsével még idén (...) elkészülhetnek a munkával. Úgy legyen...

Az aMozilla a legígéretesebb böngésző-projekt Amigára. Talán nem is baj, hogy kicsit késik, legalább az IBrowse 2.0 és a többi (például az OS3.5-höz járó) böngésző is kap némi lehetőséget a felhasználóktól. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy elmondjam: készül az AWeb 3.0 magyar változata!

A Crystal Software & Electronics adja ki a MAX Rally-t

A címben említett cég szerződést írt alá a Fortress-szel a Max Rally kiadásáról. A Max Rally még tavaly jelent meg, a szokásos felülnézetben látható nem túl komoly autóverseny (lásd a képeken alul illetve a túloldalon).

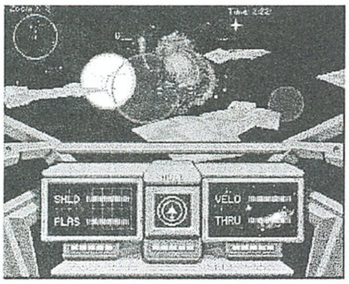


Max Rally

Megjelent a Starfighter - D`Yammen`s Reign

Az Epic Marketing bejelentette, hogy megjelent (nem „meg fog jelenni", „dolgozunk rajta", „jövő hónapban lesz screenshot", hanem „megjelent") legújabb játékuk, a Wing Commander hagyományait követő Starfighter - D`Yammen`s Reign.

A játékhoz ECS vagy AGA Amiga, 2MB Chipram és további 4MB Fastram szükséges, nomeg OS2.0 vagy újabb.





Néhány szó a Starfighterről

110 választható küldetés

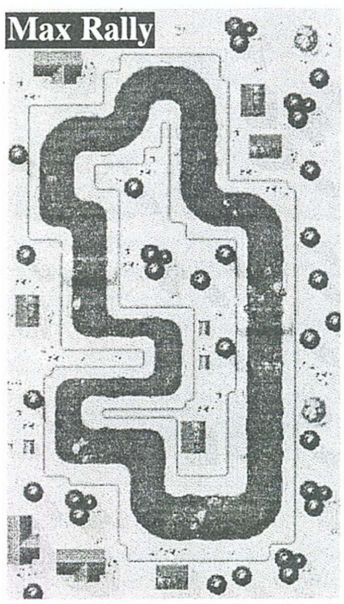
Többféle játék: tréning, arcade mód, egy küldetés vagy teljes küldetéssorozat

Digitalizált beszéd, soundtrack

Teljes egészében Lightwave 5.5-ben renderelt átvezető képsorok, amik kiegészítik a történetet

8 űrhajó közül választhatsz

Interaktív rádió



Választhatsz magadnak szövetségest is. Ha a jó fiúkat (Confed) választod, megfékezheted Gyan-t. Ha a rosszfiúkkal tartasz, eltörölheted a konföderációt. A történet aszerint változik, hogy megnyertél-e vagy elvesztettél egy csatát.

A rengeteg opcióval a géped képességeihez igazíthatod a programot.

A játék ára kb. 9.000 Ft lesz.

További információk:

http://www.epic-marketing.de

http://www.epicmarketing.ltd.net

http://www.ozemail.com.au/~geosync

PFS3

A Great Effects Development bemutatta a PFS legújabb, hármas számú változatát. Már a PFS 2 is a leggyorsabb filesystemek közé tartozott. A mostani változatot a készítők sokkal stabilabbnak mondják, hála az új tesztprocedúráknak. Végre tisztességes dokumentációt kapunk hozzá (a fejlesztők külön is). A partíciók legnagyobb mérete 104GB lehet (néhány hónapig biztosan elégséges, hehe), az esetlegesen felmerülő hibákat pedig a cég ígérete szerint olyan korán fel fogja ismerni a gép, hogy ebből a felhasználó semmit sem vesz észre. A PFS a TD64-nek és DirecSCSI-nak hála akár 2TB-os merevlemezekkel is el tud bánni. Az új programhoz végre jár majd egy PFSDoctor nevű program, amellyel nemcsak megjavítani lehet a merevlemezeket, hanem akár az utolsó 992 törölt állományt is vissza lehet menteni (feltéve, hogy nem írtad felül őket). Az állománynevek akár 100 karakteresek is lehetnek, a filesystem telepítéséhez pedig jár egy egyszerűen kezelhető program, amely HDInsttools névre hallgat (persze ezentúl is használhatod hozzá a HDToolboxot).

A PFS3 csak CD-n jelenik meg, ára kb. 14.000 Forint lesz, a 2-esről upgrade-elők számára kb. fele ennyibe kerül majd.

Új Amiga???

Hála (?) erős szkepticimusunknak nem nagyon vagyunk hajlandóak elhinni, de azért megosztjuk veletek... Az iWin nevű amerikai cég létrehozott egy „Amiga divíziót", és két (sőt, három) új Amiga típust ígér a közeljövőre (A1010M és P, ill. A510M és P). Idézzük: „Az új A1010M és P workstation Motorola 68k (M) vagy PPC (P) processzorra épül, nagysebességű alkatrészeket (rengeteg ram, külön Java processzor, hangkártya) és 100%-os Amiga kompatibilitást ígér. Kinézetük erősen emlékeztet az iMAC design-jára (úgy tűnik, ez a trend jellemzi majd az elkövetkező évek számítógépeit). Lesz még bennük CD és DVD ROM, ZIP/JAZ drive, és természetesen egér és billentyűzet.

Érdekesmód magát az AmigaOS-t NEM árulják majd a géphez - erre a cégnek nincs licence. Az Amiga kompatibilitást is külön chipekkel oldották meg, tehát az AGA chipsetet valami más fogja hardveresen emulálni.

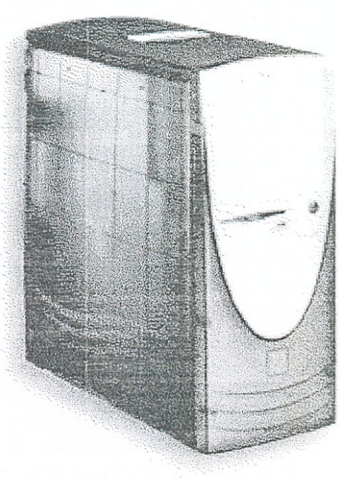
Műszaki adatok:

CPU: Motorola 68060 (M) vagy PPC 604 (P), vagy PPC 750 (P+ változat - ez aharmadik)

RAM: szabványos 8 MB (!!!) Chipram és 32 MB Fastram

Floppy: 3.5" (880kb és 1.4MB)

Merevlemez: SCSI 4, 6, 8 vagy 13 GB



ZIP/JAZ drive: opcionális, külső vagy belső

Grafika: Iwin i3D grafikus adapter 3D gyorsítóval

Hang: Iwin S32 hangkártya

CD/DVD ROM: szabványos CD-ROM (40x). DVD-ROM vagy RAM opcionális saját szoftverrel.

Interfészek: 2xRS232, 1xPar., 2xUSB (Iwin A-USB driverekkel), SCSI, 2xJoystick (klasszikus digitális), 1x analóg joystick, bilentyűzet, egér (az egeret a digitális joystick portra is rá lehet kötni), VGA monitor, TV be- és kimenet, sztereo audio be/kimenet, digitális audio be/kimenet.

Bővítőhelyek: 3xPCI, 1xAGP, 3 x Zorro III

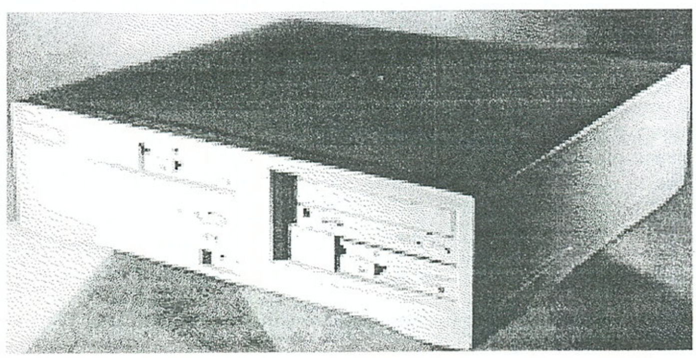
100%-os kompatibilitás, 1.2-es Kickstartig visszamenőleg.

Az A1010M 8G HDD-vel, 15"-os VGA monitorral, Iwin szoftvercsomaggal, ZIP drive-val, joy-jal, billentyűzettel, egérrel kb. 220.000Ft-ba fog kerülni.

Szerintünk ez túl szép ahhoz, hogy igaz legyen...

További info:

http://www.iwin-corp.com/



Van-e élet a Dűne 2 után? A valós idejű stratégiák rajongóira igen rossz idők jártak az utóbbi néhány évben. Valljuk csak be nyugodtan: bizony csorgott a nyálunk a Command&Conquert, vagy a többi hasonló programot látva PSX-en vagy pécén. Eddig. A Napalm ugyanis minden (bevallom, óvatosan visszafogott) várakozásomat felülmúlta.

Napalm

A ClickBoom - minden hibája (elcsúszott megjelenések, a PPC határozott elutasítása) ellenére - ismét óriásit alkotott. A Myst-et vagy a Quake-et lehet szeretni vagy utálni, azt azonban talán mindenki elismeri, hogy kategóriájuk legjobb programjai között voltak. A Napalm - szerencsére - követi ezt a hagyományt, és a ClickBoom játékok között messze a legnagyobb durranás. A Myst ugyebár egy aránylag szűk rétegnek szólt (nem beszélve a Capital Punishmentről), a Quake gépigénye kielégíthetetlen volt, a Napalmba viszont nagyon nehéz belekötni. Igaz, nem a legkisebb konfiguráción próbáltuk (68060/50 & CV643D), de ezen a konfigon loresben (320x240) egyenesen játszhatatlanul gyors volt! A scroll olyan sebességgel ment, hogy egyszerűen nem bírtuk követni. A nagyfelbontásba sajnos beletörik az AGA foga (micsoda képzavar, te jó ég...), de ez nem a játék hibája, egyszerűen erre képes a '92-es chipkészlet. Köztes felbontásokat egyelőre nem minden kártyán támogat a program, de ígérik, csakúgy, mint az AHI támogatást.

Ha már a hangnál tartunk: a CD-n kb. 180 megát foglal a program, amúgy csurig van audio track-ekkel. Ezek a zenék jók, sőt nagyon jók! Ha nincs összekötő-kábeled, javaslom, hogy a fejhallgató-kimenetre köss valami zajkeltő berendezést, a játék hangulatát nagyon fel tudja dobni. Megkockáztatom: még a Quake sokat dícsért audio trackjeinél is hangulatosabbak a Napalm-zenék.

A játékban elég kevés hangeffekt van, a legtöbb gyakorlatilag csak robbanás (na abból aztán lesz bőven). Egy kellemes, szőke női hang kommentálja a legtöbb eseményt (elkészült egy egység, kifogyott az olaj stb.). Ha egy egységre kattintasz, csak csippanás hallatszik, csakúgy, mint amikor a parancsodat nyugtázzák. Jó lett volna néhány brutális beszólás az egységektől - talán ez az egyetlen negatívum, amit nagy nehezen össze tudtam kaparni a játékról. (Nyilván a kiadás költségeit próbálták az amigás viszonyokhoz idomítani, ezért nem fért bele néhány plusz színész. Ugyanez vonatkozik az introra és a pályák közti átvezető animációkra - ugyanis olyan sincs... de most őszintén: a Genetic Species nagyszerű introját hányszor néztétek meg? Én háromszor, mert a játék sokkal jobban érdekelt - pedig a költségek komoly részét tette ki az a pár perces anim elkészítése valami stúdióban.)

Az egységeket és az irányítást nem írom le - mindenki olvassa csak el a szép, színes kézikönyvben. Ja, hogy másolt példányod van? Ha még ezt a játékot is másolod, akkor legalább ne csodálkozz, ha nem jön majd ki a küldetés-cd az „érdektelenség" miatt... Aki eredeti CD-t vesz, többek között több cheat birtokába is juthat - amiket természetesen NEM árulok el. A patch-eket is csak a kereskedőknek és a regisztrált vásárlóknak adta ki a ClickBoom, bár ebből már láttam kalóz példányt. Ennyit az Amiga gyilkosairól (hehe). Ha már muszáj kalózkodni, inkább a StarWars I-et másoljátok, lyukas úr így is milliárdokat kaszál majd rajta, ellentétben a Napalm programozóival és kiadójával.

Azt már írtuk a játékról, hogy nehéz. Nos, mióta mélyebben belemásztam, kicsit változott a véleményem. A játék nem „nehéz", hanem „nagyon nehéz"... ami sokat segít a játszhatóságon. A Napalm nem veregeti vállon Átlag Gézát, csakmert ész nélkül kattintott néhányat a képernyőn és máris megmentette a Földet és a Demokráciát. Itt átgondolt stratégiára van szükség, okosan összeállított csapatokra (nincs „legjobb" egység). Nem fordul elő akkora marhaság, mint pl. a Red Alertben, aholis a tankkal rálőttél egy géppiszolyos arcra, akinek 2-3%-kal romlott az egészségi állapota. A védők - csakúgy, mint a valós életben - mindig komoly előnnyel rendelkeznek a támadókkal szemben. Az épületeket sokkal nehezebb lerombolni, mint a többi, hasonló játékban. Az pedig, hogy a működésképtelenné tett épület később (sosem tudni, pontosan mikor) nagyot robbanva beteríti a környéket a lángoló darabokkal, teljesen új taktikát igényel. Persze a Napalmban is érvényes az aranyszabály: minél több egységgel minél kevesebbre támadni. Mindenesetre a Napalmban SOKKAL több egység kell az elsöprő túlerőhöz, mint az általam ismert többi hasonló játékban. Ez jó, hiszen gondolkodásra késztet. A RedAlertben bezavartam tizenöt tankot az ellenséges bázis közepére, aztán hátradőltem és megvártam, míg ledarálják a bázist. Itt viszont nagyot csodálkoztam...

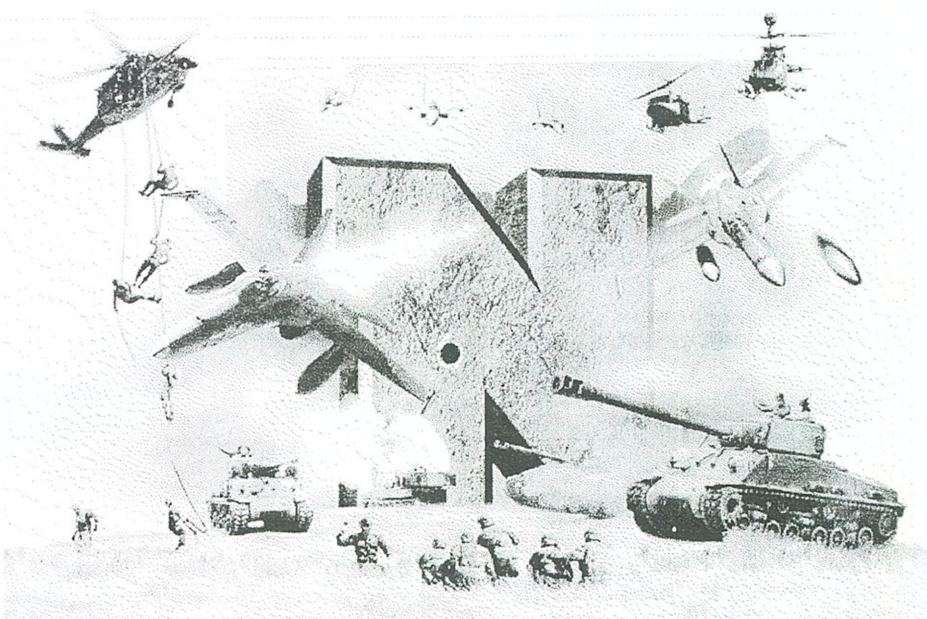
Az irányításról csak annyit, hogy feltétlenül használd a gyorshívó gombokat. Ne feledd: shift-tel újra lehet őket definiálni. Ezzel, nameg a kurzorral és/vagy a jobb egérgombbal nagyon jól lehet szemmel követni a terepet.

A kézikönyvvel ellentétben a készítők úgy döntöttek, a legutolsó patch-ből mégis kiveszik a Tunnel entrace melletti építkezés lehetőségét. Kár, mert nagyon szerettük... a későbbi verziókban lehet, hogy újra megjelenik, egyelőre állítólag a legkisebb konfigurációt komolyan leterhelte.

A program az RTGMastert használja, ebből akár a PPC-st is használhatod (én is úgy tettem). Ha a PPC-s AHI-t is kéred, a program - a ClickBoom szándéka ellenére - mégiscsak félig-meddig ppc-s lesz. Ez elsősorban a 40/25+PPC tulajoknak jó hír. Az új patch-ek néhány látványbeli javításon (szebb rakéták, a kijelölt egységeket jelző négyszög, a jobban animált pointerek) túl több hibát is kiküszöböltek. Ha ennek ellenére lefagyna a Napalm (nagyon ritka jelenség), akkor próbálj visszaváltani a workbenchre (amiga+N), majd vissza (amiga+M) - ettől általában „megjavul".

A játék hálózatban is játszható, egyelőre csak a nullmodem kábeles rész működik. A továbbiakban LAN és internet játékra is lehetőség nyílik majd - ígérik a szerzők. Bevallom, amíg a küldetésekkel nem végzek, szóba sem jöhet a hálózati játék. Később talán visszatérünk rá.

Telepítés után szomorúan vettem tudomásul, hogy egy "bug" miatt nem szólnak az audio



track-ek és a küldetéseket sem mondja el a gép. A leírás fele táján aztán telepítettem a CacheCDFS-t (mivel kaptam egy Joilet formátumú Amigás CD-t - ki volt az a marha, aki gyári CD-t vérpécés formátumban ad ki, amely ráadásul semmivel sem jobb a Rock Ridge Amigánál???), és azóta láss csodát: szól a zene (nem kell többé a Workbenchre visszaváltva izzítani a Groovyplayert) és a hölgynek is megjött a hangja...

Nem is vesztegetem tovább az időt, következzenek az egyes pályák általam preferált megoldásai. Természetesen a rosszakkal, vagyis a robotokkal kezdtem. Ők azok, akik fellázadtak az emberiség ellen, és próbálják uralmuk alá hajtani a világot. Rajtam nem múlott...

mission 1.

Bemelegítés, a fák mögött (meg mindenfelé) elbújt embereket kell megtalálni és legyőzni. A valós idejű stratégiák alapszabálya a sok lúd disznót győz-elv: egyszerre sokan támadtunk minden ellenfelet, így a saját egységeink alig sérültek harc közben.

mission 2.

Rátaláltunk az emberek első védelmi vonalára. Minden ellenséges épületnek pusztulnia kell.

A főhadiszállástól keletre találtunk egy olajlelő-helyet. Az ott kitermelt olaj elegendő pénzt biztosít a déli bázis elpusztításához. Egy kilenctagú Flamer csapattal az északnyugati átjárón keresztül leszivárogtunk a pálya délnyugati csücskébe. Onnét meglepetésszerű támadást intéztünk az ellenség barakkja ellen. Közben az egyre sűrűbben ismétlődő támadásokat a sziklakapuba (na az a grafika külön megérdemel egy virtuális vállveregetést) állított tucatnyi lángszórós segítségével lazán visszavertük. A déli úton lévő olajkutat esetleg el lehet foglalni (mert a keleti kút előbb-utóbb kifogy), de az ellenség azonnal tűz alá veszi, ezért komoly véderőt kell odatelepíteni.

Az elpusztított épületek komolyabb kárt okoznak harci egységeinknek, mint maguk a védők. A sok lángoló darab komoly pusztítást végez főleg a gyalogosok között, méghozzá két lépésben. Az épületből robbanás után marad még egy kiégett váz, ami több-kevesebb idő elteltével még egy óriásit robban. A kiégett épületek tehát időzített bombaként ketyegnek a bázison! A legnagyobbat - tapasztalataink szerint - az olajkutak és a főhadiszállások pukkannak.

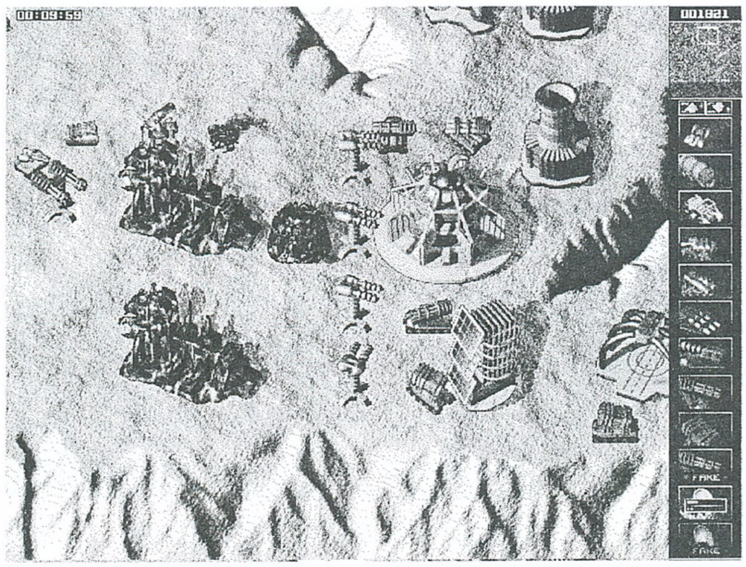
Amíg el nem pusztítottuk az összes ellenséges egységet, nem fogtunk hozzá az épületekhez. Az épületeket természetesen az energiaellátásért felelős Solar PowerPlant-ekkel kezdtük. Ezután jött a Light Factory (ahol a Light Tank és az Armored Vehicle gyártása folyt), majd a többi. Ha alacsony az energiaszint a bázison, a termelés sokkal lassabban folyik - ez mindkét játékosra érvényes.

mission 3.

Az emberek rájöttek, hogy forradalmat robbantottunk ki. Mindent elkövetnek majd, hogy megállítsanak bennünket. Ha elpusztítjuk a radarjaikat, nem látják, merre mozgunk és nem találják ki, milyen stratégiát alkalmazunk.

Cél: az ellenséges radarállomások megsemmisítése.

Megjelent a fake command center, amivel az ellenséget lehet megtéveszteni. A Command Base a pálya délnyugati csücskében van, a legközelebbi olajfolt tőle keletre. Legalább jól védett helyen van, nem fogják zavarni. Kicsit északnyugatra van egy ellenséges olajkút - egyelőre nem folyik ott kitermelés. A pálya közepén van az emberek legerősebb bázisa. Az elpusztítandó két radar az északkeleti csücsökben van. A középső állomás előtt át lehet csempészni néhány harci egységet, de egyszerűbb volt elpusztítani őket. Az épületek közül csak a generátorokat nyomtuk le, a többire nem pazaroltunk egységeket (a felrobbanó épületek túl sok kárt okoztak volna). A Bugee-kkal felderítettük az északnyugati csücsköt is, ott azonban egy érdekes formájú kihalt épületen kívül semmi használhatót nem találtunk. A radarokat őrző egységek elpusztítása után alig maradt néhány Flamer, hogy lerombolja őket. Ráadásul a középen lévő támaszponton az emberek újra katonákat kezdtek gyártani. Két flamert utóvédként hátra kellett hagynom, hogy likvidálja az erősítést. Szerencsére az ellenség energia nélkül igen lassan tudott csak termelni. Végül - negyedóra kitartó bombázás után - sikerült felrobbantani a két radarállomást (a gép folyton javította őket).



mision 4.

20 perc múlva új fegyverek érkeznek egy konvojon. Mindenáron meg kell védenünk a járműveket!

Az első olyan küldetésnél tartunk, amit garantáltan nem fogsz reload nélkül teljesíteni.

A konvoj a délkeleti saroknál jön be, és természetesen az ellenséges bázison keresztül távozik északnyugatra. Ha a sok tehetautó közül egyet is szétlőnek, akkor "Wires to wires, chips to dust", hehe... A bázistól keletre és északra is van olajfolt (az északiról le kellett bontanunk az emberek kútját). Mindkettőre szükségünk van, hogy az ellenséges bázis rakétatornyait lenyomjuk. A Light Factory egy upgrade után tornyot és tartálykocsit is képes termelni. A barakkokat is upgrade-elheted, cserébe már gránátos droidokat is gyárthatsz. Gránátosok nélkül az életben nem fogod szétlőni azt a három ágyútornyot, amik a konvoj útjában állnak. (A legfelső már nem zavar). A konvojjal egy szem dzsip érkezik, neki nem kell átjutni a pályán, bevonhatod a harcokba.

Az emberek bázisától délre elálltuk az utat egy rakás lángszóróval, ezzel megakadályoztuk, hogy a bázisunktól északra fekvő kutat kitermelje. Elég gyorsak voltunk, ezért maradt 4-5 perc ennek a kútnak a kiaknázásához is. A bázison valamiért a lángszórósok nem tudtak érvényesülni. Ha támadniuk kell, akkor rettentő körülményesen helyezkednek, míg szerintük megfelelő szöget nem találnak. (Na jó, elég okosan ügyelnek arra, hogy saját egységeiket ne nyírják ki, de ez nem mindig sikerül.) Érdemesebb felsorakozni velük és hagyni, hadd közelítsen az ellenség. A konvojnak további két perc kell, hogy az ellenséges bázishoz érjen, így összesen 22 percünk volt a bázis ártalmatlanná tételére.

Csak a bal oldali tornyokra koncentráltunk, arra is épp, hogy elég egységet tudtunk összekaparni. A tankokat kiválasztva benyomultam a bázis közepére. Ezzel magamra vontam az összes ellenséges egység tüzét. A gránátosokkal pedig nyomtam egy Force fire-t az ágyúkra. Miután megvolt, már csak arra kellett ügyelnem, hogy a bázis nyugati oldalától távol tartsam azt az egy-két megmaradt ellenséges tankot és katonát. (Egy szem nyomoronc katona két lövéssel el tudja intézni a teherautót, és akkor lőttek a küldetésnek!)

mission 5.

Egy informátort kell elfognunk az ellenséges bázison. Biztos, ami biztos, leromboljuk az egészet...

Új eszközöket kaptunk a harchoz: itt van mindjárt az őrtorony. A Tunnel entrace pedig úgy viselkedik, mint a rajzfilmekben a falra rajzolt ajtó: lerakod az egyik bejáratot a bázisnál, a másikat meg akárhova. Ezután a bázisnál belépünk a bejáraton... és kijövünk a másikon! A másik bejárat is a bázisunk részének számít, vagyis tovább építkezhetünk mellette. Ez - a kézikönyv szerint is - teljesen új dimenziókat nyit a játékban, mindkét értelemben (mint már mondtam, az új patch ezt már nem engedi). Egyébként az épületek upgrade-elés közben is képesek termelni.

Az első kút rögtön jobbra van a bázistól. A délkeleti sarokba érdemes bekukkantani, hogy megcsodáld az óriási épületet, más haszna nem nagyon van.

Az őrtornyokat a bázis nyugati szélén állítottuk fel, mivel az egyre gyakoribb támadások mindig onnét érték minket. Az ellenség által használt úton északra indulva csakhamar újabb olajkutat találtunk.

Már a nyolcadik percben kifogyott a lenti kút,

addig mindenképp meg kellett oldanunk a fenti kút lerombolását, újraépítését és a kellő erőkkel történő biztosítását. Messze északnyugaton is van egy ellenséges kút (sajnos északkeleten is), mindenesetre nem árt, ha néha lenyomjuk az oda járó tartálykocsit. Az ellenséges bázist két rakétatorony és három ágyútorony védi (a harmadik keletre van), nem lesz egyszerű a közelükbe férkőzni - főleg, mivel egy nagy rakás nehéz tank is őrzi őket.

Az ellenség a bázisától délre csak egy szűk átjárón át tud felénk törni. Ezt aránylag könnyű biztosítani. Az első sorban tankok álltak, mögöttük szorosan a gránátos robotok. Az ellenséges egységek elég intelligens módon viselkednek, mikor meglátják, hogy túlerővel szemben állnak, inkább visszafordulnak. Hasonlóan viselkednek, ha megsérültek. Mikor már elég sok tankot halmoztunk fel, néhány tankkal leromboltuk az északnyugati tornyot. Épp ideje volt, mert a középső kút is kezdett kifogyni. (A problémák elkerülése végett még időben gyártottunk egy kutat - vagyis az azt hordozó teherautót -, és félreállítottuk arra az időre, amíg megszereztük a tócsát.) A kutakra kattintva egyébként látszik, mennyi olaj van még benne (minél több pötty, annál több).

A védelmi vonalat ezután elnyújtottuk az átjáró keleti csücskétől egészen a pálya északi széléig (nem túl nagy távolság). Szép kényelmesen kitermeltük az utolsó csepp olajat is (a megnövekedett távolság miatt több tartálykocsit is bevetettünk), majd az összegyűlt kb. ötven-hatvan tankkal lealáztuk az emberek bázisát (jól vigyázva a nagyot pukkanó épületekre).

mission 6.

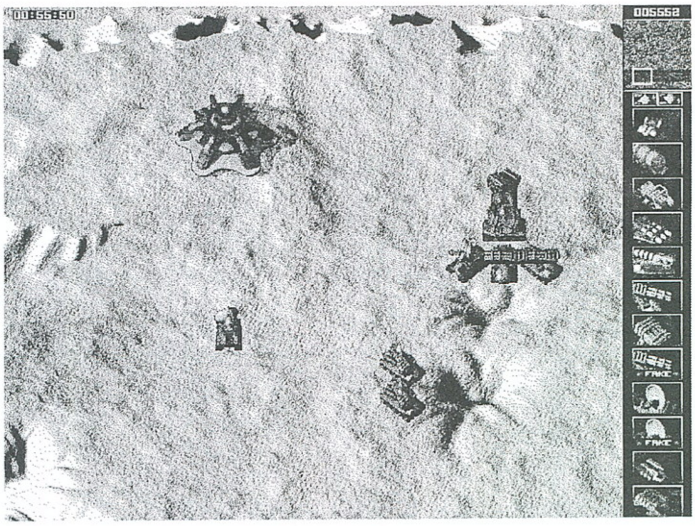
Az előző pályán elfogott informátor nem segített sokat, csak annyit tudtunk meg, hogy valami brutális fegyverről lehet szó. Mostani feladatunk: egy kémet kell bejuttatni harminc percen belül az ellenséges bázis területére. A program kémet ír, a kézikönyv patch (mert olyan is van ám) viszont megnyugtat, hogy elég egy technikust az épületbe jutattnunk. Még jó, hogy leírták, mert én elég sokáig kerestem a „Spy" nevű egységet...

A pálya nyugati részén kezdjük, egy földnyelv végén. Az egyetlen kiút északra vezet. Az ellenfél bázisa a délnyugati csücsökben van. Két úton közelíthető meg: a pálya közepén és a keleti végén vezet egy-egy földnyelv délre. A középsőn küldik ránk eleinte az egységeket. A keleti utat „csak" három ágyútorony őrzi, a középsőt több rakétatorony is. Most már további egységeket is gyárthatunk, mint például a rakétavetőket. Olaj az északi keskeny földnyelven van két helyen is, illetve az oroszlán torkában, az emberek bázisa mellett a bázisuk nyugati végénél.

A bázist észak felé bővítgettük, a finomító és a javító, valamint a medium factory került az északnyugati sarokba. Ezzel jelentősen megrövidült a tartálykocsik útvonala, és a megjavított/legyártott egységek is sokkal gyorsabban jutottak a frontra.

A pálya teljesítéséhez nem elég az első olajfolt kiaknázása. El kell érni, hogy már a tíz-tizenkettedik percben működjön a második, keletebbre fekvő kút is. Ahhoz, hogy mindkét kutat az utolsó cseppig kiaknázzuk a félórás időkeret alatt, legalább három, de inkább még több tartálykocsi kellett. A lehető legtöbb egységgel az északkeleti sarokban gyülekeztünk. A középső átjárót négy tank és három-négy rakétavető biztosította. Még időben egy technikust küldtünk az északkeleti egységekhez, akinek a feladata a legyengített ellenséges HQ-ba való bejutás.

Legkésőbb a huszonötödik percben el kell indulni az emberek bázisa ellen a nyugati földnyelven. A három ágyútorony, majd a radar elpusztítása után rögtön nekiestünk az ellenséges főhadiszállásnak. A déli erőművekre sem idő, sem elég harci egység nem volt - a radar is csak útban volt, azért kellett eltakarítani. A HQ-t csak keletről lőttük, mivel nem voltunk elég erősek a teljes bázis elpusztításához, de még a HQ-tól nyugatra lévő jónéhány ágyútorony felrobbantásához sem.



A HQ-t úgy álltuk körbe, hogy a technikusnak azért maradjon folyosó, amin meg tudja közelíteni. A bázis nyugati feléből elég sok tank látogat meg minket, ezért az ott álló egységeken nem alkalmaztuk a force fire-t. A válluk felett átnézve unott arccal lenyomták az ellenséges egységeket, majd folytatták a bázis bombázását.

Első kísérletünk kudarcba fulladt. Az történt ugyanis, hogy miután a HQ-t kb. 25%-ra leromboltuk (50% alatt lehet csak elfoglalni), néhány egységünk félrevonult, hogy utat adjon a technikusnak (mert az csak északról volt hajlandó besétálni az épületbe). Ez a néhány másodperces kiesés elég volt az ellenségnek, hogy újra feljavítsa a HQ-t, és a hátralévő idő alatt már nem sikerült újra lerontani az állapotát. A második próbálkozásnál a technikus a közelben várt, és már eleve kihagytuk neki a folyosót.

mission 7

Újabb, adott időn belül teljesítendő pálya. Mint kiderült, az emberek olyan fegyveren dolgoznak, ami képes a robotok memóriaccelláit (vagy mit) elpusztítani. Feladatunk a Research center elpusztítása, de izibe!

Sok, keskeny átjáróból álló pálya. Nem tűnik nehéznek, hiszen immár lézertankokkal pusztíthatunk mindenfelé, ám a Research Centert minden képzeletet felülmúló számú ágyútorony védi. Mikor már átvágtuk magunkat az ellenséges bázison (na az sem két perc volt...), és már azt hittük, megvan, akkor derült ki, hogy a célpont az északnyugati sarokban - és vagy fél tucat további őrtornyon túl - van.

Az első kút a starthelytől északra van. Ne nagyon örülj, még félig sincs - ez csak a kezdeti lépésekre és a következő kútra elegendő pénzt szolgáltatja majd.

Vigyázz, nehogy úgy építsd fel az épületeket, mint mi - nekünk sikerült befalazni (helyesebben a pálya széléhez szorítani) a legyártott tankokat, aztán kezdhettük újra a küldetést.

Mivel a két bázist egyetlen, szűk átjáró köti össze, minél távolabb zárd le. A legjobb, ha a fenti olajkúttól kicsit keletre halmozod fel az egységeket. A lézertankok kiválóak az ellenséges egységek ellen, míg a tigrisek az épületeket bontják le nagyon hamar.

Összesen három tartálykocsi szállította az olajat, és persze mindig időben legyártottuk a következő fúróberendezést. A idő lejárta előtt három silóra lesz szükség (ha olyan ütemben termeled ki az olajat, mint én).

A Napalm hangulatára jellemző, hogy folyton elfelejtek állást menteni. Ezen a pályán kb. 20 másodperccel többre lett volna szükségem, és akkor jöttem rá, hogy a legutóbbi állásmentésem a pálya legelején történt...

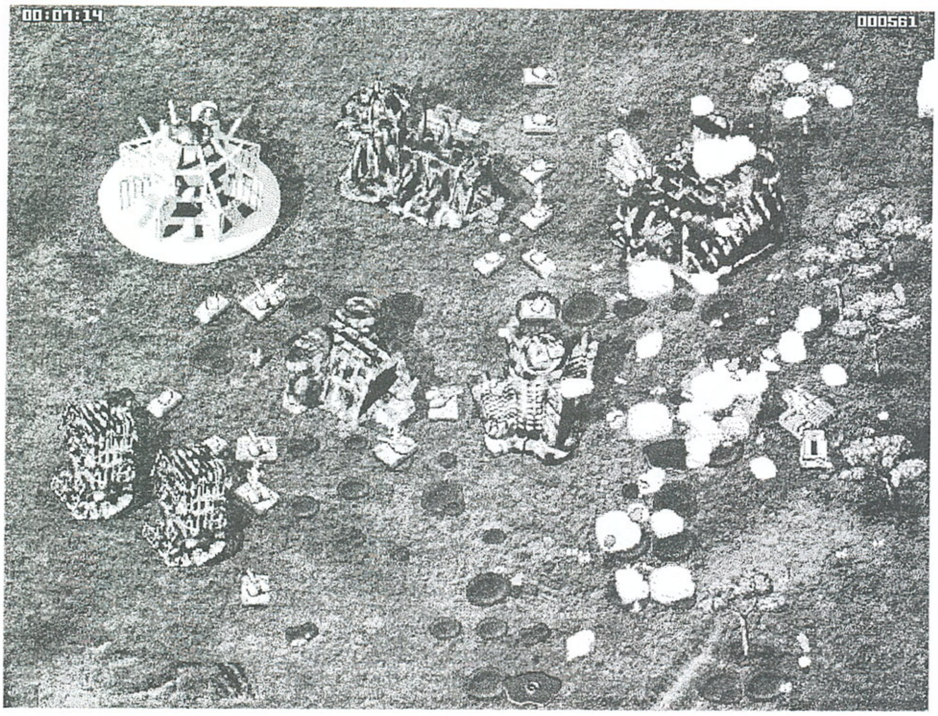
Összesen három hullámban eresztettem rá a bázisra a tankokat. Az első hullám elpucolta a bázishoz vezető déli átjáró őrtornyát. A bejárattól nyugatra lévő két déli toronyra nem pazaroltam időt, inkább megkerültem őket észak felé a bázison keresztül. A második csapat már a Research Centert védő tornyokkal is végzett (kivéve az északi rakétatornyot), de közben teljesen megsemmisült. Sikerült úgy magam után csalogatni az ellenfelet, hogy a felrobbanó épületek a lehető legtöbb kárt okozzák nekik. Néha lenyomtam a tartálykocsikat is, de nem igazán zavart az olajtermelése (szerintem amúgy is pofátlanul sok kreditje van, ezzel tehát úgysem lehet legyengíteni).

Az utolsó, 4-5 tigrisből álló kommandó átverekedte magát az időközben legyártott tankokon és nem törődve a golyózáporral délről ledarálta a célpontot (persze velük küldtem az összes gyalogost és buggy-t, amik a játék eleje óta biztonságban figyeltek a bázison).

mission 8

A végzetes fegyver veszélye elmúlt. Most nincs más dolgunk, mint szőröstől-bőröstől elpusztítani mindent és mindenkit.

Ez végre egy kedvemre való küldetés. Nincs időlimit, van viszont egy nagyszerű egység. Egy erős páncézatú időzített bombáról van szó, ami egy teherautó formájában araszol be a humanoidok bázisára, majd dupla kattintásra akkorát robban, hogy az ijedségtől a környező épületek mind lehasalnak a földre. Kedvenc taktikám volt, hogy négy-öt tankkal elvontam az ellenség figyelmét (bementem a bázisuk közepére,



és reméltem, hogy a parancsnokok hangos "ide lőjetek" kiáltásokat hallatnak), és közben elindítottam egy konvojt a bázis védtelenné vált felébe. Érdekesmód az őrtornyok nem sok kárt tudtak tenni a bomba-kamionokban. A legnagyobb hatásfokkal a szorosan egymás mellett álló épületek között robbantak fel (például a bázis délkeleti felében lévő silók, illetve a középső erőművek között). Egy szerencsésebb durranás akár három-négy épületet is hazavághat! A délnyugati sarokban lévő HQ-t meg szépen körbevettem négy kamoinnal, és pukk...

Az egyedülálló épületekhez általában elég két-három ilyen jármű. Előfordul, hogy duplakattra csak simán eltűnik a jármű, de nem robban. Legtöbbször akkor történik ilyen, amikor épp három-négy bomba robban. (Na most hasznos lenne, ha a "robban" igének is lenne folyamatos alakja, mivel a robbanások hosszú másodpercekig tartanak... mondjuk robbangatódik.)

Kutak a keleti sávban vannak, szép sorban egymás alatt. A legalsó adja a legtöbbet (én szépen egymás után szippantyúztam ki őket). Van egy kút a déli átjárótól kicsit északnyugatra is. Ezt az átjárót minél előbb biztosítsd! A keleti kutaknál is van egy kevésbé ostromlott átjáró (4-5 lézertank elég, persze folyamatos szervizelés mellett), illetve egész messze északnyugaton. Ez utóbbit a leghevesebb csaták során meg-meglátogatja az ellenfél, de csak pár egységet szokott arra küldeni - nem kell vele foglalkozni, a bázis körül lebzselő tankok lazán eliminálják őket.

Az ellenséges bázis a három lélegzet-elállító óriás szikla gyűrűjében bújik meg. A legkeletibb kútját el lehet foglalni (nekem nem volt rá szükségem).

Az embereknél megjelenik a helikopter egység, de szerencsére a rakétavetőink és a lézertankok (valamint az összes őrtorony) képesek leszedni. Nincs túl nagy páncéljuk, és a tűzerejük sem ijesztő. Egyedül azzal okozhatnak gondot, ha féltucatnyian elkezdik lőni valamelyik épületünket. Néhány hátrahagyott lézertank megoldja a problémát. (Egyébként igen szép látvány, ahogy tíz-tizenkét ilyen tank lézernyalábok tucatjaival kaszabolja összevissza a gyalogosokat - tiszta fentöm minész...)

mission 9

Jót tenne a háború kimenetelének, ha az ellen nem kapna túl sok üzemanyagot. Feladatunk tehát az összes olajkút megsemmisítése.

A pályán gyönyörű piramisok vannak - nomeg kábé egy tucat rombolásra váró kút. A közelben több olajfolt is található, tehát pénzben nem lesz hiány. A bázistól keletre fekvő piramis északi és keleti oldalán is blokádot kell emelni, sőt, a déli, hosszú utat is zárd el, ha nem akarsz kellemetlen meglepetésben részesülni. Sajnos egyre több helikopter támad ránk, ezért az első célod az legyen, hogy minél előbb olyan fejlett üzemet építs, ami már lézertankot vagy rakétavetőt tud gyártani. Mire ez meglesz, épp elfogy a három védőcsoport...

A déli úton aránylag kis csapattal is megtisztíthatod a terepet és birtokba veheted a rajta lévő három-négy olajfoltot. Gyárts le annyi tartálykocsit, hogy minden kútra legalább kettő jusson! Ha igen megindul az ellenfél a déli úton, telepíts Tunnel Entrace-t, hogy gyorsabban küldhesd az utánpótlást. Az alagút "kötelező haladási irányát" szükség szerint változtasd meg, hogy a sérült egységek gyorsan hazajuthassanak a szervizbe. Komoly feladat lesz a déli út végén lévő három rakétatorony eltávolítása (sajnos a bombakamionok nem sok kárt tesznek bennük). A tőlük északra lévő, sűrűn telepített reaktorok láttán a magunkfajta öngyilkos kommandókat gyártó robot-tábornoknak összefut a szájában a gépolaj... Küldj sok bombát közéjük. Szerencsés esetben már két bombával is lerombolhatsz négy reaktort. Mivel az ellenségnek nincs máshol energiatermelő épülete, mindenképp rombold le őket! (Magához a küldetés teljesítéséhez nem kell, hiszen a kutak északnyugaton vannak, amit a piramis mellett vezető útról közelíthetsz meg.)

A gépnek sajnos van annyi esze, hogy ha nem rombolsz elég gyorsan, újjáépíti az épületeit (sőt, az ágyútornyokat is). Ne hagyj ki tehát egyetlen épületet sem (hogy ne tudjon melléjük építkezni), hanem bontsd le a bázis egész déli részét, egészen a silókig. A silóktól nyugatra lévő őrtornyokba nem kívántam belekötni...

Ha már mélyen benyúltál a bázisba (és likvidáltad a piramis melletti utat őrző tornyokat),

Bugok, problémák

Nehogy valaki úgy érezze, hogy a ClickBoom fizetett hirdetését olvassátok a cikkben, összeírtam néhány hiányosságot:

A köztes felbontás (480x360) csak Picasso 96 alatt működik.

Ha "lefagy" a játék, az egérmutató viszont még tud mozogni, válts a workbench képernyőre, majd vissza.

Néha workbench-re váltáskor a WB képernyőmódja elmászik és valami megjeleníthetetlen krixkrax jön csak helyette (visszaváltva a játék képernyőjére nyugodtan folytathatod).

Elég idegesítő, hogy az egységek a végtelenségig emlékeznek az utolsó helyváltoztató utasításomra. Ha például kiadom 10 tanknak a move parancsot egy helyre, és a kattintás helyén később elpusztul a jármű, a többiek vadul elkezdenek a felszabadult helyre hajtani, ahelyett hogy pl. harcolnának.

A jobb kattot nem mindig veszi észre a gép (ha túl rövid ideig nyomod le, dehát a zűrösebb csatákban az ember vadul kattintgat ide-oda), ezért gyakran megesik, hogy megmarad egy egység kijelölt állapota és a következő kattintás után rossz helyre megy.

Ha egy mozgó egységen megjelenik a kis négyzet, és rögtön rákattintasz, a gép hajlamos nem kijelölni az egységet (és az eddig kijelöltet zavarja oda).

Ha megtámadják az egységet, mindig elfelejti, milyen parancsot kapott (még ha force fire-t is használsz). Még rosszabb, hogy pl. kiadsz egy utasítást, hogy támadjon valakit - ám lőtávolba ér egy nagyobb tűzerejű ellenfél; ilyenkor fütyül a régi célpontra és megtámadja az új fiút. Ez akkor okoz galibát, ha egy rakétavető a helikopter helyett földi egységekre pazarolja erejét.

Kimentéskor a játékállás nevét bekérő input mező enyhén szólva nem túl érzékeny.

Nincs autosave! Túl sokszor fordult elő, hogy a játék hevében elfelejtettem állást menteni, és kezdhettem mindent elölről.

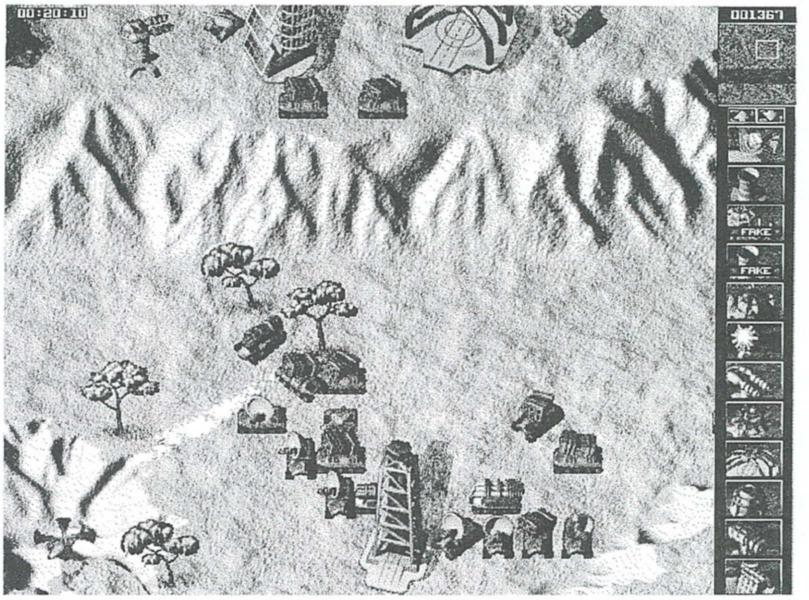
Ígérik ugyan, de még nem készült el az AHI támogatás.

Egy állítólagos pip.library bug miatt nem működik a játék ablakban.

Gyenge a hálózati játék (igen hamar dobja a kapcsolatot a két gép között).

Nem lehet minden pályát kiválasztani a játékból hálózati játékhoz.

Még nincs itt az első küldetés-CD...



az eddig torlaszként működő egységekkel megindulhatsz a hosszú nyugati úton északnak. Ha keleten kellőképp lekötötted a figyelmét, a tornyok védelmére alig egy-két tank siet majd, ami persze nem jelent akadályt.

Ezen a pályán már repülő egységeket is építhetsz, de én nem nagyon használtam őket. Egyrészt igen drágák, másrészt kicsi a tűzerejük (el sem férne egy kút körül annyi, amennyivel le lehetne rombolni), legfőképpen pedig egy csűzlival is le lehet őket szedni a levegőből - az ellenfél rendszerint meg is teszi.

Érdekesmód az utolsó előtti kút felrobbantásakor a gép köszönte szépen, és úgy döntött, a küldetés máris teljesítve... Kaptunk egy kapitányi rangot és egy mág zűrösebb küldetést.

mission 10

Bravó, bravó... mivel olyan ügyesek voltunk az imént, cserébe igazi vérengzést csaphatunk a tizedik küldetésben. Célunk az ellenséges bázis teljes megsemmisítése.

Rögtön kezdd azzal, hogy elfelejted az eddig bevált taktikát, és NEM a legelső olajpacánál húzod fel a bázist. Alátszat ugyanis ezúttal hamiskártyást alakít - ha kicsit felderíted a nyugati végeket, kiderül, hogy van egy fennsík, ahol egyszerre három paca is van! Igaz, ehhez át kell menni a déli ellenséges bázist őrző tornyok előtt (van bázis északon is), de kis szerencsével veszteség nélkül megúszhatod. Így lerövidül a szállítási távolság, és nem kell minden fuvarnál rettegni attól, hogy a tornyok leszedik az elég ostoba sofőrökkel közlekedő tartálykocsikat.

Mindjárt az elején kapunk két ijesztő külsejű rakétavetőt (illetve gyorstüzelőt) - szükség is lesz rájuk...

Ha még nem mondtam volna: kétnapi hideg élelem, egy doboz nyugtató és úszósapka hozzáadódik a minimális rendszerkövetelményekhez. Ez a pálya egyedül nehezebb, mint sok más játék összes pályája együttvéve...

Menj be a három paca közé. Húzd fel a bázist, a napelemes generátort, egy Nuke powerplant-et, majd a Refineryt. Kezdd el a kitermelést. A következő épületed feltétlenül a Radarállomás legyen! Ez ugyanis lehetővé teszi a hű-de-nagyot-sebző-lézersugarat-kibocsátó tornyok építését. Telepíts egy ilyet a keleti kapuhoz. Ezután újabb Nuke, majd újabb torony következzék. Ha elég energiád maradt, építs egy harmadik tornyot is. FONTOS! Több tornyot ne építs, ugyanis hajlamosak mindenféle irányban lőni, és ha a sugár útjába egy saját épület kerül, egyetlen lövéssel megsemmisítheti. Ebből következik, hogy nem szabad egyetlen ellenséges egységet sem a bázis és a tornyok közé engedni. A tornyok közé építs olcsó, keveset fogyasztó gépfegyveres tornyokat, a maradék hézagokat töltsd ki olcsó tankokkal. A hézagok környékén mindig legyen tartalék tank, hogy a megsemmisültek helyére léphessenek.

A bázis északi pereménél álljon 4-5 lézertank a helikopterek leszedésére. Az egyre gyakoribb támadások közepette építsd fel a szokásos épületeket. Repülőteret ezen a pályán sem kell építeni. Figyelj oda, nehogy egy épület túl közel kerüljön valamelyik tócsához, mert akkor úgy jársz, mint én: nem tudtam kutat húzni rá (kezdhettem majdnem elölről a pályát). A fennsíkod északkeleti csücskébe ne építkezz, mert a bázis felé tartó nehéztüzérség folyton lövöldözni fog rá.

A délnyugati csücsökben elég sok siló és erőmű fér el, a heavy factoryt az északnyugati sarokban húztam fel (oda nem tudnak kintről ellőni).

A nyugati bejárathoz nem kellett torony, csak néhány tank. A gépnek megvan az a rossz szokása, hogy letámad 6-8 nagy tankkal, majd mikor már majdnem likvidáltam, visszavonja és megjavítja őket. Építs ki olyan ütőképes védelmet (sok plazmatank, rakétavető a tornyok mögött), hogy ne tudjanak sérülten visszavonulni. Én egy 2-3 lézertankból álló kommandót szoktam a visszavonuló egységek után küldeni (gyorsak és sűrűn tüzelnek), majd 1-2 sérült ellenfél megsemmisítése után gyorsan visszazavarom őket a bázisra.

Mire kifogy a három tócsa, meg kell erősödnöd annyira, hogy immár az északi bázisukhoz vezető egyetlen átjárót le tudd zárni. Ehhez 4-5 plazma- és sok lézertank elegendő. A keleti szomszédtól csak kisebb egységek jönnek, azokhoz elég az a pár torony meg néhány tigris tank. Ha lezártad a fenti átjárót, lehetőség nyílik a pálya közepén található két paca kitermelésére. Szerencsére mindkettő tele van. A kutakhoz küldj pár lézertankot, az emberek előszeretettel küldenek rá 4-5 helikopterből álló csapatokat.

Ha már a középső kutaknál tartunk: semmiképp se engedd, hogy az ellenfél olajat termeljen! Szerencsére annyira ostobák, hogy mindenáron a keleti kúttal kezdik, azt meg egy 6-8 tankból álló kommandóval meg lehet akadályozni (fele lézer, fele tigris, és mondjuk egy plazma).

A kialakult helyzetben nincs más teendőd, mint várni és termelni. Az északi csapat veszteségeit könnyedén pótolhatod, a maradék pénzből termelj minél több plazmatankot. Úgy a negyvenedik perc táján egyre erőtlenebbé válnak a gép próbálkozásai a blokád áttörésére. Kezdődő pánikját jól mutatja, hogy egyre több drillert gyárt és egyre gyakrabban próbál kutat építeni. Ne engedd!

Mikor végre eljön a perc, és a támadások szinte teljesen megszűnnek, a plazmatankokkal közelítsd meg a délkeleti bázist védő tornyokat. A

Tippek, trükkök

Az ellenséges bázis lerombolását a legerősebb tornyokkal kezdd. Ha lehet, olyan egységekkel támadd, amik hatósugara nagyobb, mint a tornyoké.

Ne küldj túlságosan nagy csapatokat támadáskor. Használj inkább 6-8 egységből álló csoportokat, amik több hullámban támadnak. Ha túl sokan vannak, inkább csak zavarják egymást.

A csapatokban mindig legyenek helikopter-elhárító egységek. Elég idegesítő ugyanis, ha pár nyomoronc repülő szerkezet hiúsítja meg a nagyszerűen kivitelezett támadást.

Nézd ki a kézikönyvből az azonos jellegű egységek közötti különbséget! Sokat számít, ha a legerősebb páncélzatú változatot tudod kiválasztani az akcióhoz. Egyes egységek igen törékenynek tűnnek, pedig valójában komoly páncélzattal bírnak.

Javítani sokkal olcsóbb, mint az pusztult egységeket újakal helyettesíteni. Egy 1000 kredites tankot 100-200 kreditből teljesen fel lehet újítani - a gép rendszeresen meg is teszi, ha el tud menekülni tőled a sérült egységekkel.

Néha "beszorulnak" az ellenséges helikopterek egy épület fölé és a rakétavetők nem tudnak rájuk lőni. Repülőkkel és a kisebb, légi egységek ellen használható járművekkel azonban ott is megtámadhatóak.

Az épületek közül NE a gyárakkal kezdj, hanem az erőművekkel! Amíg állnak az erőművek, a lerombolt gyárak helyébe másodperceken belül újakat épít a gép.

plazmatankok hatósugara nagyobb, tehát addig araszolj feléjük, míg nem kezdik el lőni a tornyokat, amik nem tudnak visszalőni. Ekkor már nem tud javítani a gép, mivel elfogyott a pénze. Ha likvidáltad a három tornyot, menj a délkeleti csücsökbe és semmisítsd meg az ellenfél áramtermelését (csak itt vannak erőművei). Ezzel végképp eldől a csata menete. Ha muszáj (mert mondjuk a felrobbanó épületek leamortizálták a seregeid), a két északi olajfoltot is kitermelheted (nekem elég volt a kezdeti három és a két középsőből valamennyi). Ne feledkezz meg az északnyugati sarokban lévő helikopter-bázisról! Azt is három torony őrzi.

A pályáról még annyit, hogy közel 400 (négyszáz) egység pusztult el benne. Ha pedig valaki azt hiszi, hogy ennél nehezebb pályát már nem lehet kitalálni, annak soxeretettel ajánlom a következő küldetést. Ahhoz képest ugyanis ez csak tündérmese...

mission 11

Az embereket komolyan meggyőzhette az előző pályán nyújtott alakításunk, mert úgy kezdenek viselkedni, mint aki pánikba esett.

Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az a tény, hogy ezen a pályán már nem kell őket legyőzni, elég, ha húsz percig túléled a támadásait.

Ez a küldetés nem nehéz, mindössze állnod kell a sarat a kábé húszszoros túlerővel szemben. Hehe.

Nem tartott sokáig, míg beláttam: egyszerűen képtelenség normális egységeket termelő gyárakat felhúzni, mert mire upgrade-eltem a gyárakat (optimális idő alatt), már a nyakamon volt az invázió. Nem beszélve a másik két pacáról (természetesen a bázishoz legközelebbi, délkeletre fekvő pacát fúrtam meg először), ahol nem tudtam megakadályozni, hogy ne tegyenek rá tornyot. Arra meg aztán végképp nem volt kapacitásom, hogy felrobbantsam a tornyokat. A szabad pacák védelmére odarendeltem az összes tankom, kb. fél percig bírták, aztán elvérzett mind. Kizárásos alapon tehát azt a taktikát kellett választanom, hogy nem termeltem új egységeket, hanem csak tornyokat, illetve a kezdő egységeket próbáltam nem elveszíteni.

Először is az erőmű és a finomító után a szokásos radarállomás következett. Ezen a pályán már napalmot (...) szóró tornyokat is telepíthetsz, ha van radarod. A torony felett függőlegesen egymás mellé letettem három ilyet, illetve elszórtan a bázis északi szélére is tettem hármat. Ez a hat torony - nomeg a javítóban folyton javított kulcsegységek - végig kitartottak.

Itt is oda kell figyelni, hogy lehetőleg ne keresztezzék egymás tűzvonalát. Telepítettem egy villámszórót is (a helikopterek miatt), de több volt vele a baj, mint amennyit használt. Folyton belelőtt mindenbe, így aztán végül hagytam, hogy felrobbantsák (kellett a sikerélmény az embereknek is)...

Leginkább a repülő tárgyakra lőni képes egységekre vigyázz: a rakétavetőre, a katyusára meg a lézertankokra. A tizedik perc után már csak egy rakétavetőm és egy katyusám maradt, pedig mindent mindig javítottam. Mindegy, ezek ketten már kézben tudták tartani az égi áldást osztogató egységekből fakadó apró problémát... Volt még hátra vagy három perc, mikor elvesztettem őket, de a maradék időt már kiböjtöltem a támadott épületek javítgatásával. (Ha csak egy épületed is megmarad a huszadik perc végére, már nyertél.)

Ha már nyerő pozícióba kerültél, esetleg látogasd meg a pálya távoli részeit (az északkeleti, ledőlt Szabadság-szobor igen kellemes látvány).

A kezdéskor kapott két bomba-kamionnal el lehet játszani, hogy odamész velük a kúthoz (csak eggyel, mert kettő teljesen lerombolja), felrobbansz, majd a megsérült épületet elfoglalod egy technikussal. Nem volt rá szükségem.

A gép természetesen még szivat egy picit, és a határidő lejárta után hooooooosszú másodpercekkel hajlandó benyögni, hogy "mission completed"...

Lássuk, mit javítanak a patch-ek:

Az 1.2-es patch-csel nem lehetett elfoglalni a mérnökökkel az ellenséges épületeket. Az 1.3-ban ismét működik.

Ha egy csapatban megsebeznek bizonyos egységeket, azok akkor is tartják a formációt (ha beállítottad nekik).

Most már a szabotőrök is beléphetnek az épületekbe.

A technikusok most már a silókat is elfoglalhatják.

Megjavították azt a hibát, hogy nem fogadta el a CD eszközmeghajtó nevét, ha az számmal kezdődött (pl. 1230scsi.device).

Most már az ellenséges főhadiszállást is elfoglalhatod, és felépítheted az ő gyáraikat is!

Ha jobb gombbal kattintasz a radar képernyőjére, az egységek kiválasztott státusza megszűnik.

Kiválasztáskor szépen az egységekre zoomol a keret. A rakéták is szebbek lettek.

A G billentyű immár a javítóműhelyen is működik, míg a Z billentyű a vezérlőpanelen kívül is.

A jobb oldalon kicsit beljebb hozták a képernyőgörgetés-érzékelő sávot, így már nem veszik össze a panellel.

Ezeket a javításokat az eredeti CD tulajdonosok ingyenesen megkapják.

mission 12

Nem szabad, hogy kiderüljön: a három megmaradt bázis közül melyiket támadjuk meg először. Ezért a szigeten található radar-állomásokat likvidálni kell.

Hála a pályák elején szokásos felderítő utaknak egy rettentően szórakoztató taktikát találtam.

A startponttól délkeletre van egy kutunk, azt kell elkezdeni kiaknázni. A közelben van még kettő olajfolt. Ha elég gyorsak vagyunk, és néhány erős egységgel a foltokra hajtunk, a gép ész nélkül fogja a halálba küldeni a drillereit, mert amíg nincsenek meg a kutak, nem kezd mást gyártani. Hébe-hóba persze kapsz néhány kísérőt a nyakadba (a bázist meg helikopterek támadgatják), de ez kordában tartható, míg meg nem erősödsz.

Az emberek egyre türelmetlenebbek, és néha már egyszerre hat-nyolc drillert is küldenek a foltra, és nem értik, miért nincs még mindig petróleum a parancsnok lámpásához...

Sajnos ezen a pályán fel kellett adnom előítéleteim a repülő egységekkel szemben, mivel az elpusztítandó épületeket nem lehet másképp megközelíteni. Ha upgrade-eled a repülőgyárat, egy számmal erősebb repülőt (ami inkább egy vidéki ufora hasonlít) készíthetsz. További nagyszerű fegyvereket is gyárthatsz, úgymint a hatcsövű tank, ami bazi erős páncéllal rendelkezik és ha egyszer nekiáll lövöldözni (úgy másodpercenként kettő-hármat), igen nehezen hagyja abba... Végre megjelenik a rakétavető nagybácsija is, ami a legjobb helikopter-elhárító egység.

A Cosmic Centerben gyárthatsz Supply UFO-t, ami nagy ritkán elrepül és egy messzi-messzi galaxisból (ja, az egy másik játék...) idehoz néhány földi egységet - nyilván ajándékba a robot tesóknak.

A légicsapás egy vicc, igen nagy szerencse kell ahhoz, hogy bármi kárt tegyünk vele az ellenben. Ellenben a kémműholdat javaslom bekapcsolni.

Előbb-utóbb megtalálod azt a két bottleneck-et (találjunk rá magyar kifejezést! Legyen mondjuk báttlnékk!), amit le kell zárni a bázis nyugalma érdekében. A délkeleti telep két perc alatt romba dől, hiszen csak két torony őrzi. Az északi is aránylag gyengécske - a keletre álló egyszem torony két pacát őriz.

Ha lenyomtad a bázisokat, jöhet a meló: le kellene gyártani néhány (khm) Giant repülőt. Darabja háromezer, még szerencse, hogy elég sok folt van a mi szigetünkön. Mivel hatósugaruk nagyobb, mint a szigeten telepített őrtornyoké, elméletileg elég egyetlen Giant is. Ezzel szépen leszeded az egyik oldalról az őröket, majd a radarokat. Én 4-5 géppel mentem rájuk, mert türelmetlen vagyok...

A délnyugati sarokban is van egy darabka ellenséges bázis, de békén hagyhatod. A radarok a folyón egy szigeten vannak, délre a bázistól.

mission 13

El kell pusztítani mindent és mindenkit.

A pálya gyanúsan jól kezdődik. Kapunk egy rakás kreditet (azért figyelj oda, mert drillert a kezdőtőkéből kell legyártani!), még research centert is. A fennsík jól védett (az északi szűk folyosót nem gond zárótűz alá venni, csakúgy, mint a nyugati kanyargó utat), van rajta három paca. Végre legyárthatjuk a villámszóró torony mobil megfelelőjét. Igaz, nagyon sebezhető egység, de egyetlen lövéssel hosszú sorokat vághat az ellenséges csapatok között.

Valahogy nem sikerült a Giant csészealjakkal hatékonyan letámadni az őrtornyait, mert szinte az összes földi egysége képes volt rájuk lőni. Repülőket tehát csak akkor használtam, amikor már nem tudott odaküldeni felmentő egységeket. Északi kijáratunk egy elágazáshoz vezet, melyen át kell haladnia minden ellenséges tartály-kocsinak. Ugye nem kell mondanom, mit csinálj

a kereszteződéssel? Az út felső felét ne foglald el, mert odalő a fennsíkról az őrtorony.

Ezen a pályán kérhetsz szőnyegbombázást is. Csak olyan helyre kérd, ahol sok az ellenséges egység, mert épületeknél alig van hatása. A repülő (az a szép fekete) két-háromszor visszatér és újabb kupac bombát dob le. Supply UFO-t érdemes kérni, mivel az áránál sokkal több egységet hoz valahonnét. Ha továbbiakat gyártottunk, azok már nem hoztak egységeket. Kár, mert jó üzlet lett volna...

A támadó UFO nem volt túl szimpatikus. Az ellenséges HQ-ra eresztve alig 20%-nyi energiát vett el az épülettől, amit a gép játszva kijavított. Történt azonban valami érdekes, ami lehet, hogy bug, lehet, hogy feature - lusta voltam újra kipróbálni (mivel az attack ufo kerül vagy hatezer kreditbe). A kijelölt célpont mellett lepottyant valami, amire az ellenséges tartálykocsik ész nélkül ráhajtottak (talán kútnak nézték?) és szépen egymás után felrobbantak, mintha csak aknára hajtottak volna. Ezt kb. 6-7 percig csinálták, aztán elmúlt...

A Giant-ek egyre tovább tudták terrorizálni az északnyugatra vezető utat, mivel a gép egyre kevesebb egységgel tudott visszavágni. Az út végén úgy állítottam őket sorba, hogy a felső kettő repülő a kutat is meg tudta sorozni, ha épp nem a tartálykocsik likvidálásával voltak elfoglalva. Mivel elég nagy a tűzerejük, nem kevés kreditjébe kerülhetett az embereknek az állandó javítás.

Mikor meglátod, hogy többé nem javítják a kutat, szép lassan kezdhetsz visszaereszkedni a székedre: ez azt jelenti, hogy kezdődhet az ellentámadás. Jöhetnek a nagy tankok tucatszám (az őrtornyokat elintézi három-négy Giant, persze lőtávolságon kívülről). Mivel elég sűrűn vannak az épületek, készülj fel, hogy komoly veszteségeket szenvedsz a szanaszét repkedő darabkáktól - hacsak nincs végtelen türelmed és lassan, egyenként rombolod le őket, mindig megvárva, míg a roncsok is felrobbannak. Ha van még elég pénzed, akkor inkább ronts a bázis közepébe...

Ha takarékoskodtál az Giant-ekkel, a földi egységek előtt megtisztíthatod a bázist a tornyoktól. Esetleg kezdd a bázis keleti, elválasztott felével, és az ott elfoglalt olajfoltokat termeld ki, hogy legyen elég tűzerőd a nagyobbik feléhez.

Megvan? Akkor irány a

mission 14

Az eddigi legrövidebb utasítás: "Ez a második bázis. Pusztíts el mindent."

Vége a könnyű (khm) pályáknak. Bázisod az ellenség gyűrűjében van, olaj csak igen messze és legalább három átjárót kellene védened rögtön az elején. Ilyen helyzetben az ember (helyesebben Én, a Robot - tisztelet Asimov mesternek) rögtön kipróbál olyan őrültségeket, mint egy azonnali kamikaze-szerű akció valamelyik bázis ellen (hogy legalább eggyel kevesebb irányból támadjanak). Ez nem volt nyerő, mivel a tornyokat most még nagyon gyors ütemben javítja a gép. Néhány tucat újrakezdés után be kellett látnom: a bázist képtelenség megvédeni. Szerencsére alapból kapunk egy bázis toolkit-et, amivel a délkeleti sarokban új épületcsoportot húzhatunk fel.

Ha túl szeretnéd élni az első negyedórát, akkor a bázisra vezető két utat egyetlen védelmi vonallal zárd le, vagyis a bázisod északnyugati csücske a nyugati kijárattól délre legyen. Innét kb. 30-45°-os szögben telepítsd a tornyokat északkeleti irányban - egészen a falig. Várj, még nincs vége! A tornyokat kb. minden második pozícióba építsd (persze közben kezdd el vadul a termelést). Amíg nem végeznek az eredeti bázissal, egyszerre két HQ-d lévén két épületet húzhatsz fel párhuzamosan. Készülj fel arra, hogy előbb-utóbb az ott lévő erőműveket lerombolják, tehát hirtelen visszaesik az áramszolgáltatás.

Ha megvannak a tornyok, a nyugati átjáró fölé az északra vezető út nyugati szélére tegyél le egy fake medium factory-t vagy valami hasonló nagy épületet. A Napalmban a fake épületek töltik be a falak szerepét - méghozzá nagyszerűen! Mikor egy ilyen felfújható házat lerombol az ellen, a romok szépen ott maradnak és elállják az utat. Ha okosan telepíted az olcsó fake épületeket, az ellenfél nem fér hozzá a bázisodhoz. Az épületek jellegéből adódóan hézagmentes falat sajnos csak vízszintesen húzhatsz fel. Ezen a pályán a tornyoktól északra tegyél le egy olcsó, valódi épületet (én silót használtam), és csak az ő északi végére tedd le az említett fake factory-t. Erre azért van szükség, mert az épület felett - mintegy páholyból - egyes egységek át tudnak lőni. Így viszont - a siló elpusztítása után - nem lesz mire lőni... (A fake épületeket csak valódiak szomszédságában teheted le, ezért kell a siló.) Sajnos nem tudtam teljesen elzárni az utat, ezért a keleti keskeny sávon be tudtak szivárogni az ellenséges járművek - négy-öt lángszórós őrtorony zárótüzébe... A tornyok közti hézagokban nehéz tankok csücsültek, elvégzendő a piszkos munkát. A tankok a tornyok vonala mögött egy egységgel álltak, így elértem, hogy a legtöbb támadást a sokkal ellenállóbb - és javítható - tornyok kapták.

A nyugati átjárót egy fake Power plant alatt és felett egy-egy torony védte, nameg a folyamatosan javított tankok. A szervíz közvetlenül a frontvonal (tornyok mögött álló tankok) mögött volt, kb. félúton. A bázis elég zsúfolt lett a végére, oda kell figyelni, hogy a szervízt könnyen meg tudják közelíteni - mármint a saját egységek...

A pályán nem építettem repüléssel kapcsolatos épületeket, a pálya elején kapott nagy repülőt viszont gyakran javítottam - ő szedte le a túl nagy távolságból lövöldöző ellenségeket (néha képesek lőtávolon kívül letepeledni és szarrá lőni mindent).

Két-három légvédelmi jármű sajnos a két kutat kellett, hogy védje, mivel elég gyakran berontottak a hátsó részekbe 2-3 helikopterből álló csapatok. A légvédelmi egységekkel gyakran ki kell bújni a védelmi vonalak mögül, leszedni a helikoptereket, aztán gyorsan vissza. Takarásban ugyanis (ha pl. egy torony van a helikopter és közte) nem tudnak a repülő támadókra lőni.

Mondanom sem kell, hogy egyetlen tankot sem szabad átengedned a védelmi vonalon! A tornyok azonnal ész nélkül lövöldözni kezdenek rájuk, és jó esélyed van arra, hogy egy ellenséges tankra kb. 2-3 saját épület jut majd a veszteséglistán. Mire felhúzod a heavy factory-t (és persze a Research Center segítségével kétszer upgrade-eled is), épp elfogy majd a legtöbb kezdő egység.

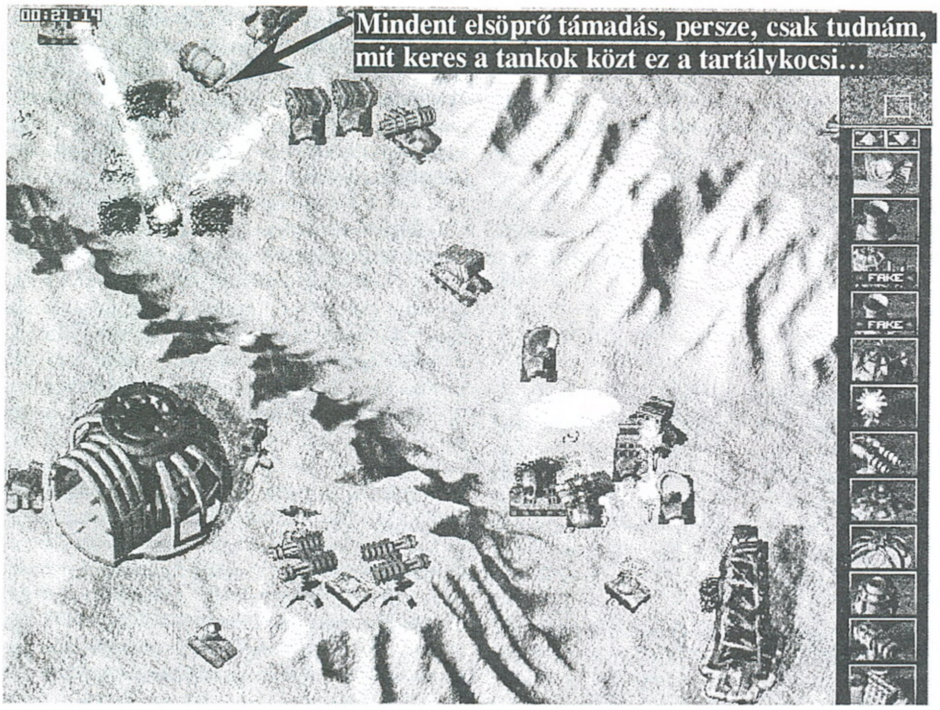
Na most jön az a rész, amihez egy hét gondolkodás kellett...

A gyárban csakis rakétavetőt és villanykamiont gyárts! Tudom, az embert az idegbaj kerülgeti az ész nélkül rohamozó tömegek láttán, de ha okosan építetted fel azt az 5-6 tornyot (több már csak egymást zavarja), akkor két rakétavetővel és 2-3 tankkal védeni tudod a bázist. A maradék pénzből vegyél 4-5 rakétavetőt (a helikopterek ellen), a többin vellanyteherautót. Mindenképp hagyj 4-5 ezret a javításokra! Ja, és upgrade-eld a gyárat, majd gyárts le egy drillert és vigyázz rá...

A „felesleges" tankokkal egy kicsit nyugisabb pillanatban indulj meg az északkeleti bázis felé. Ott van ugyanis az ellenség legtöbb erőműve. Egy egész napig tartott, míg rájöttem: egy kevés egységből álló csapat sokkal sikeresebb, mivel nem lövik le egymást. Feltétlenül egyenként irányítsd őket! Első lépésként a bázis bejáratánál állj meg két villámszóróval. Onnét szépen ki lehet szuperálni az őrtornyot. Készülj fel arra, hogy ez az eddigieknél is dühödtebb támadási rohamot idéz elő a bázisod ellen. Érdemes lelassítani a játékmenetet és használd a gyorshívó-gombokat. Menj fel két villamossal az erőművekhez. Állj melléjük a lehető legnagyobb távolságban. A többi egységgel védd őket (nem kell sokáig). Mindig úgy rombold le az erőműveket, hogy a szétrepülő darabkák ne találják el a járműveket. Ha a rokkant erőművek között mész el, készülj

A Napalm ranglistája

GENERAL OF THE ARMY (5 csillagos)
GENERAL
LIEUTENANT GENERAL
MAJOR GENERAL
BRIGADIER GENERAL
COLONEL
LIEUTENANT COLONEL
MAJOR
CAPTAIN
1ST LIEUTENANT
2ND LIEUTENANT
SERGEANT MAJOR
FIRST SERGEANT
MASTER SERGEANT
SERGEANT FIRST CLASS
STAFF SERGEANT
SERGEANT
CORPORAL
PRIVATE FIRST CLASS
PRIVATE



Mindent elsöprő támadás, persze, csak tudnám, mit keres a tankok közt ez a tartálykocsi...

fel rá, hogy a gép előszeretettel robbantja fel őket éppen akkor, amikor ott jársz. Az ideális helyzet az, ha az erőművek keleti és nyugati végénél is áll egy-egy villámszóró és bazinagy költséget okoz az ellenségnek.

Erőművek (tehát energia) nélkül a gép sokkal lassabban tud bármit is gyártani, és nekem úgy tűnt, hogy teljesen „megvakult" - vagy legalábbis harcképtelenné vált. Persze a tornyai lőtávolon belül még ezután is vadul tüzelnek midenre, ami mozog...

Nekem első próbálkozásra úgy sikerült a támadás, hogy egyetlen nyomoronc villanygép maradt életben (a többit lenyomták a támadók), és az robbantgatta az erőműveket. A gép ezentúl minden energiáját az erőművek javításába és újak építésébe fekteti, és egy-két perc alatt megszünteti a támadásokat a bázisod ellen (addig a négy-öt percig ki kell tartania a félretett pénznek és a bázisnak).

A gép hamarosan "feladja" a küzdelmet (na ez az, amire nem számítottam, ezért tartott egy hétig a pálya). Ez azzal is együtt jár, hogy a keleti bázis déli csücskében tartózkodó 20-25 tank egész egyszerűen tétlenül szemléli, amint tőlük három lépésre lerombolom a bázist! Erre csak úgy jöttem rá, hogy a negyvenedik újratöltéskor poénból odamentem kicsit lövöldözni - ezek a marhák meg csak hagyták és nem lőttek vissza! Aztán meg verhettem a fejem a falba, hiszen egy szem villanyszóróval nem volt türelmem végigveretni az összes bázist (110 épülete volt a gépnek), és akkor még nem volt annyi eszem, hogy előre legyártsak egy drillert a két, ott található olajfolthoz (amik egyébként csurig vannak).

Amikor azt látod, hogy a gép rengeteg drillert gyárt, már nyertél: ez azt jelenti, fogytán a pénze és az olaja. A tartálykocsijai pedig a bázisunkon keresztül próbálnak eljutni ki tudja, hová - mivel az összesnek nyoma veszett a vad zárótűzben.

Ha az északkeleti bázis megvan (az erőműveket a játék végéig újra-újraépíti, ezért ott kell állni 1-2 őrrel és folyamatosan takarítani), építsd fel a két tornyot és gyárts le minél több egységet.

Fantasztikus látvány volt, mikor a déli tornyokat lerombolva a felszabadult pacák felé elindult kb. 50 driller (nem túlzok, teli volt velük a képernyő), én meg 6-8 villanyszerszámmal tucatszám mészároltam le őket... ez volt a legkevesebb, amit egy heti szívásért vissza-adhattam!

A pálya többi részén ijesztő mennyiségű torony és jármű van (a végére 400-nál több járművét nyomtam le), de azok sem lőnek vissza.

Az utolsó épület elpusztítása után nyugodtan megkérheted a barátaid, hogy ezentúl szólítsanak csak TÁBORNOKnak. A gép is ezt teszi...

Mission 15.

Elérkeztünk az emberek utolsó védelmi vonalához. Feladat: pusztíts el mindent.

Téli helyszínen vagyunk, ahol egy egészen kevés talaj is látszik az ellenséges épületek borította pályán. Telepíts például nyugatra két épületet, majd töltsd be újra az állást, miután megláttad, milyen közel van a szomszéd...

A HQ (ez lesz a támadások középpontja) nyugati széléhez telepíts egymás alá négy lángszóró tornyot. A tornyok mellé balra tegyél le egy silót (vagy más, olcsó épületet), és annak nyugati oldalára két fake finomítót. Ezzel máris két folyosóba terelted azt a párszáz támadót, ami nyugatról perceken belül a nyakadba szakad. A keleten lévő két folt segítségével gyorsan helyezd üzembe a heavy factoryt. Amíg nem vagy elég erős az ellentámadásokhoz, inkább légvédelmi egységeket gyárts. A bázison elszórtan telepíts úgy ilyen járműveket, hogy lefedd a bázis légterét. A keleti kijárathoz nem kellett tornyot telepítenem, elég volt négy-öt tank. A bázistól délre (igaz, csak kacskaringósan megközelíthető) található első célpontunk, egy olajkút. A nyugati kapuhoz a tornyokon túl elég kell legyen három-négy nehéztank és rakétavető. Az egyetlen komoly problémát az a kedves egység okozza, amely odaáll lőtávolon kívül a bázis elé és szabályosan önteni kezdi a bombákat. Egy torony kb. 3-4 másodpercig bírja az ostromot (csak akkor ilyen sokáig, ha folyamatosan javítod, hehe). A megoldás a következő: a bombahányó minden célpontot megsoroz, ami a látókörébe kerül. Használd ki ezt, és dugd ki egy-két tank orrát a tűzvonalba (akár a helikoptereknél). Ha ügyesen építkezel, akkor persze több épületre oszlik meg a támadás. Érdekesmód tankjaink messze nem károsodnak annyira a bombáitól, mint az épületek. Szerencsére egy-két lövéssel meg lehet semmisíteni (éshát ott van az időutazás is, amit „Load game"-nek hívunk)...

A lenti tornyot semmisítsd tehát meg, de egyelőre ne építs oda sajátot! Állj be néhány villámhányóval és várd, amíg odaküld pár tucat drillert - egy kis kapacitás-lekötés nem árt az ellenfélnek...

Ezen a pályán sem volt szükségem repülőkre - ez a legtöbb hasonló stratégiai játék közös hibája (drágák, gyengék, sebezhetőek).

Miután kifogytak a nyugati kutak, gyere le a középsőhöz. Vidd onnét a villámokat (hacsak nem tudod TÉNYLEG teljesen lezárni az odavezető utakat, vagyis nem kezdenek el befelé lövöldözni a blokádon átjutott ellenségekre).

Innét a délkeleti bázis felé nyomultam tovább. Egyrészt igen vonzónak találtam azt a két olajkutat, amit az ellenség egyelőre nem használt, másrészt ott volt az a sok erőmű is... A védőtornyokat két villámszóróval szedtem le (kicsit sokáig tartott a folyamatos javítás miatt, ezért rágyorsítottam egy megatankkal), mögöttük pedig ott állt négy rakétavető, amik minden irányból fedezték őket. Az ellenfél sajnos hajlamos igen dühödt reakciókra, ezért ne csodálkozz, ha hirtelen tíz-tizenkét helikopter kerül elő a semmiből... remélem, ők sem csodálkoztak, miután a négy rakétavetőm két perc alatt likvidálta őket...

Az erőművektől északra és nyugatra egy-egy villámszóró őrködött, mivel többször próbálkozott a gép újak felépítésével.

Ezekben a percekben fordul majd meg a csata, vagyis a gép egyre inkább passzív magatartást vesz fel, és hasonlóan a 14-es küldetéshez itt is durcásan várja a bázisban, hogy rendet teremtsünk. Igazából két villámszóróval is be lehet fejezni a játékot, türelmetlenebb tábornokok esetleg a két déli kút forrásaiból igazi hadsereggel áraszthatják el az északnyugati (végre!) és a délnyugati bázist...

Ha látszólag minden épület megvan, mégsem szól a gép, hogy győztél, nézz vissza az elpusztított bázisokra, mert valószínűleg újra felhúzott valamit.

A legutolsó épület előtt vegyél nagy levegőt, dőlj hátra és add ki a tűzparancsot...

...a gép ötcsillagos tábornokká léptet elő, márpedig az még Metaxában is jó...

Mivel megnyerted a háborút, a városokat elpusztítottad, az emberiséget majdnem teljesen kiirtottad, jöhet az igazán nagy falat: a galaxis meghódítása - de ez már egy másik történet...

A másik küldetéssorozatot egy másik számban olvashatjátok majd.

Horváth Péter

Ki ne emlékezne még a C-64-en hódító Maniac Mansion című játékra? Talán ez volt ugyanis az első ún. interaktív kalandjáték LUCASARTS-ék jóvoltából. Nos, itt van végre a folytatás az Amigás tábor számára is, melyben ismét meggyűlik a bajunk az Edison családdal.

Day of the Tentacle

Gépigény

Nézzük, mire is lesz szükség a futtatáshoz? Ha van gyors a CD-ROM-od, akkor indíthatod az eredeti CD-ről, vagy a jobban hozzáférhető és kb. 280 megás hardfile-ról (persze ez senkinek sem alternatíva, mert mindenki úgyis az eredetivel játszik), ami egy CD-lemezen csücsül. Ha sok helyed van a vincsin, akkor viszont érdemes felmásolni, mert bár nem hosszú a töltési idő, azért mégis gyorsabb.

A gép oldaláról annyit, hogy természetesen minél jobb procid van, annál jobb. AGA kell, de nem baj ha van grafkártyád, mert anélkül a mozgalmasabb jelenetek kicsit akadoznak (azért még így is király). A Macintosh oldal nem túl követelőző, mindössze 256 szín, 640x480-as felbontás és 4000kb szabad memória szükségeltetik. Ha mindez megvan, indítsuk el...

Rögtön elkezdődik az intro, melyből kiderül, hogy a doki megint rosszban sántikál és valami ronda színű löttyöt enged a folyóba, amitől szegény madárka meg is döglik. Majd feltűnik a két csápocska is és a lila színű (valószínű ő a rosszabb) - mivel igen szomjas - rögtön slukkol is a léből, minek hatására kapásból nő két keze. Ez ám a gyors mutáció. Tetézi a bajt, hogy a lila pacni most már egy őrült lángelme is lett és legfőbb célja leigázni a földet.

Ugrik a helyszín, egy házban vagyunk és csengetnek. Itt megismerkedünk a főszereplővel és két társával is. Elsőként Laverne-nel, ő nyit ajtót ugyanis. Kint egy hörcsög toporog, szájában valamivel. A lány rögtön le is csapna az állatra azzal, hogy jó lesz neki a holnapi boncoláshoz. Eztán Hoagie lép a képbe, aki viszont a metálzenekarával akarja kínoztatni a kis rágcsálót. Már majdnem kinyírják, mikor jön Bernard és konstatálja, hogy ez Ed Edison hörcsöge és valami üzenetet hozott.

A levélben Bernard régi cimborája, a zöld csáp leírja (mondjuk neki nincs keze, szóval nemtudom hogyan), hogy mi történt a házban és hogy mindkettőjüket fogva tartja Dr. Fred. Hősünk kicsit nyafog, majd elhatározza, hogy visszatér a kastélyba.

Miután a kalandos autóút után megérkeznek, rögtön kommandó stílust vesznek fel, szétszóródnak. Laverne biztosítja a dupla ajtó mögötti szobát, Hoagie pedig körülnéz odafenn. Mi meg végre megkapjuk Bernard irányítását. Nincs is más dolgunk, mint megtalálni a titkos labort.

A kezelésről

Nem túl bonyolult dolog, csak annyi a teedőnk, hogy kijelöljük, hogy mit akarunk csinálni, majd pedig azt, hogy mivel, és már végre is hajtódik. Cselekvési lehetőségeink alul vannak feltüntetve egy-két ige képében. Hogy tudjuk is, hogy éppen mit akarunk csinálni, ezért egy státusz csíkocska is van, ahol az aktuális tevékenység látható (pl. take coin).

Az ESC megnyomásával egy menübe juthatunk. Innen kezdeményezhetjük játékállás mentését, töltését, valamint változtathatjuk a videóbeállításokat is, végül ki-be kapcsolhatjuk a szöveget és a beszédet. Ez hasznos funkció, mert nem biztos, hogy elsőre meg lehet érteni, amit a szereplők beszélnek, és ha mellette olvasni is lehet, úgy talán könnyebb.

Lássuk a teendőinket: Egyedül maradtunk és végre mienk az irányítás, na nem sokáig. Sétáljunk nyomban a tiktakkos órához és nyissuk ki (**Open Grandfather's clock**). Ezen ténykedésünk eredményeképpen Bernard egy "ó, egy titkos átjáró" felkiáltással betuszkolja magát az órába és eltűnik a mélyben.

Vált a kép és az emeleten Hoagie-t és Laverne-t látjuk. A lány kissé eltévedt, de csápokat egyikük sem látott. Ekkor belibben a képbe régi haverunk, Fred doki. Örvendezik egy sort, hogy nem voltak olyan ostobák, hogy kiengedjék a csápokat, ám ekkor kiderül, hogy Bernard odalenn kolbászol. Ismét ugrik a kép és éppen szemtanúi lehetünk, amint az okostojás kioldozza a foglyokat. A lila csáp megköszöni, hogy elengedtük, és elindul folytatni a Föld leigázását. Kicsit le leszünk szidva a doki által, ám ő már tudja a megoldást. Meg kell állítani a toxikus anyag kiömlését. Bernard kérdésére, miszerint nincs-e ehhez egy kicsit késő, azt válaszolja, hogy dehogynem, ezért nem ma kell leállítani, hanem TEGNAP.

A következő képkockákon hőseink már be is vannak skatulyázva és elindulnak az időutazásra. Azért a biztonság kedvéért Bernard megkérdezi, történt-e már baleset emberekkel. A doki szerint nem, de csak azért, mert most próbálkozik először emberekkel. Nagyon megnyugtató. Minden rendben is megy jó darabig, majd a gyémántutánzat széthullik és csak Bernard tér vissza a jelenbe.

Megtudja, hogy Hoagie a múltban, Laverne pedig a jövőben landolt kétszáz évnyire a mától. Ekkor mi követeljük, hogy azonnal hozza vissza őket ide. Persze ennek semmi akadálya, csupán egy valódi gyémánt kell, valamint egy-egy áramforrás mindkét CRON-O-JOHN kabinhoz. Hmmm... érdekes probléma lesz mondjuk kétszáz évvel ezelőtt konnektort találni, de erre is van megoldás. El kell juttatni a Super-Battery tervét Hoagie-hoz, de a terv eltűnt. Ha tovább akadékoskodunk a dokival, elmondja a játék megoldását három egyszerű lépésben: 1, keressük meg az elem tervét. 2, mentsük meg a világot. 3, tűnjünk el a házából! nézzük az első lépést.

Menjünk a falhoz, majd vegyük fel a táblán található papírt (**Pick up Paper**). Visszatér a prof. és bedobja a masinába a tervet, majd lehúzza, mint a WC-t. Ez a cucc aztán valami furcsa módon Hoagie-nál előjön, aki ki is veszi és majd a későbbiekben továbbítja Red Edisonnak.

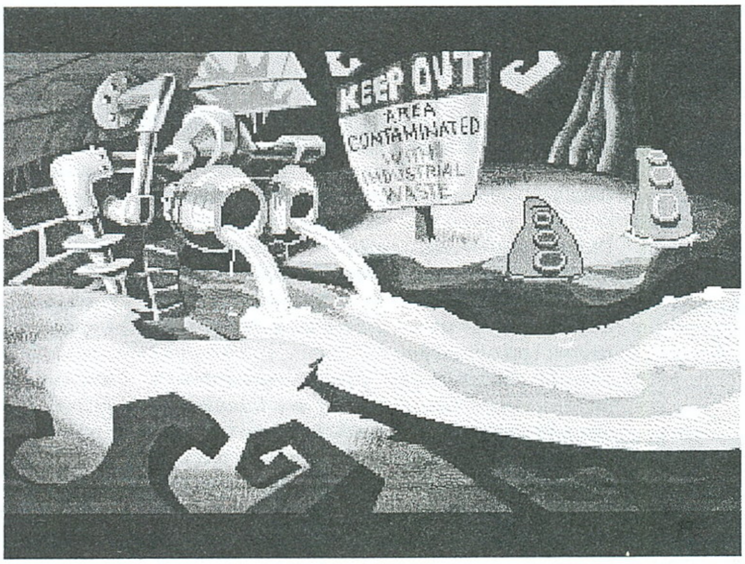
Azonban most váltsunk vissza Bernardra, mert vele még van egy kis dolgunk, ugyanis kellene szerezni egy gyémántot. Tűzzünk az emeletre a W jelű ajtóhoz és menjünk be. A TV-t kapcsoljuk be (**Use TV**), itt éppen reklám van, amely egy potom kétmillió dolláros gyémántot hirdet. Ez kell nekünk!! Menjünk innen, le az előtérbe és nyissuk ki az Office felíratú ajtót. Bent vegyük fel



a doki kártyáját (**Pick up Swiss Bankbook**), nyissuk ki a fiókot (**Open Deskdrawer**), majd tegyük magunkévá a hibajavítót is (**Pick up BooBoo-B-Gone**). A házban levő emberrel beszélgetve megtudhatunk némi hasznos információt. Nevezetesen, hogy a dokinak egy igen jövedelmező üzletre volt kilátása régebben, de feledésbe merült és a tervet bezárta a trezorba. Kiderül még az is, hogy egy kicsit alvajáró és eközben a széfet szokta nyitogatni. Ezért a doki mindig kávézik, elkerülendő az elalvást.

Nosza, kapcsoljuk össze a dolgokat. Ha van terv, lesz pénz a gyémántra, a tervhez viszont ki kell nyitni a széfet, ehhez viszont a dokit el kell altatni. Menjünk be a „welcome" feliratú ajtón, majd a csapóajtón is és lám, a konyhába jutottunk. Van itt két bögre kávé, amit dugjunk a zsebünkbe (**pick up decaf coffe, pick up coffe**). Aha, tehát nincs benne koffein.

Utunk most a laborba vezet, ahol a prof. éppen a kávéspohara előtt toporog. Kínáljuk meg akkor egy kis löttyel (**use decaf coffe with mug**). Ettől egyből elalszik és elindul kinyitni a széfet. Kövessük gyorsan, és vegyük ki a szerződést... hoppá. majdnem levágta a kezünket. Ez így nem fog menni. Körülnézve láthatjuk, hogy van itt egy kamera, ami pont a széfet figyelgeti. Kézenfekvő a megoldás, le kell olvasni a kamerával a kombinációt. A videóstúdió Ednánál van, ejtsük útba a nyanyát. Szükségünk lehet még egy videókazettára is, ha fel akarjuk venni a kamera adását. Az ominózus tárgyat a zöld csápnál, az F jelű ajtó mögött találhatjuk meg (**pick up tape**). Edna szobáját mindenki találja meg maga. Odabenn a banya nem akar odaengedni a berendezéshez, hiába kérleljük. Akkor rugdossuk ki innen (**push nurse edna**). Majdnem sikerült, de mindig megkapaszkodik a szoborban és visszarepül. Ez ellen tenni kellene valamit.



Váltsunk át a dagira és menjünk el a házig, majd az órán keresztül zuhanjunk le a laborba. Külön élmény látni a zsíros hátsóját, amint betuszkolja a lejáratba. Itt megtaláljuk Red Edisont, akinek mindjárt oda is adhatjuk a Super-Battery tervét (**give patent application to Red Edison**), majd ő ezt megnézve felkiált, hogy jó és elsorolja, hogy szükségünk lesz még ecetre, aranyra és olajra. De ezeket majd később. Most csenjük el a balkezes kalapácsot (**pick up left-handed hammer**), melyre azért lesz szükségünk, mert megtudjuk, hogy Red Edison két fia, Ned és Jed közül az egyikük balkezes. őket abban a szobában találjuk, ahol a mában Edna szobája van.

Belépve - mit ad isten - éppen azt a bizonyos szobrot készítik. Elég ügyesek, de majd mi teszünk róla, hogy ne menjenek rendben a dolgok. Tehát cseréljük ki a kalapácsot a nálunk levővel (**Use hammer with left-handed hammer**). Folytatván a művet a szobrász néhányszor elvéti az ütést, majd nagy nehezen rávág egyet, de ekkor ripityára törik az egész. Nagy siránkozás kezdődik, felmerül az is, hogy talán mégsem kellett volna művészetre adni a fejüket, hanem tudósoknak kellett volna lenniük, mint apjuknak. A testvér megvigasztalja, és felajánlja, hogy cseréljenek helyet, majd ő kifaragja a szobrot. De mivel a modell jobbkezes, így ő a jobb kezében tartja kardot. Ezután hirtelen ismét Edna szobáját láthatjuk, amint a szobor titokzatos módon átteszi a kardot egyik kezéből a másikba. Nos, így kell történelmet írni. Ha már itt vagyunk, menjünk Hoagie-val fel a tetőre és vegyük magunkhoz a piros festéket, jó lesz később. Szórakozhatunk még a macskával is, de csak ordítás lesz a vége.

Térjünk vissza Bernardhoz. Most már akadálytalanul kilökhetjük Ednát a szobából. Miután tragikus hirtelenséggel eltávozott körünkből, tegyük be a kazettát a felvevőbe (**use tape with VCR**). Nyomjunk a nagy képernyőre, mire bejön a szoba képe, középen a széffel, valamint a dokival, aki vadul pörgeti a számzárat. Indítsuk el a felvételt és várjunk türelemmel, kis idő múlva megjelenik két gyanús figura (mindig azok a fránya adóellenőrök) és elviszik Fred-et.

Pörgessük most vissza a kazit és lassítva játsszuk le. Lassú lejátszásra kapcsolni a jobboldali EP feliratú gombbal lehet, minek hatására előtűnnek a vad összevisszaságból a széf kódjai. Menjünk le a földszintre a doki szobájába és nyissuk mostmár ki a széfet, vegyük ki a szerződést (**open safe, pick up contract**). Csak egy baj van vele, hogy a dokinak szignálnia kellene, különben nem ér semmit, de őt kivonták a forgalomból. Szabadítsuk ki... na nem Willy-t, csak Fred-et.

Menjünk fel a kandallón át a tetőre, majd a jobboldali ablakon át ismét a házba. Itt megtaláljuk a keresett személyt, enyhén gúzsba kötve. Szedjük le róla a kötelet (**pick up rope**), majd az ajtón kilépve hurkoljuk rá a kötelet a csigára (**use rope with pulley**). Essünk le a kéményen át, és látogassuk meg a ház előtt a múmiát. Jééé, ez pont olyan, mint a doktor, csak nem piros. Szóval Hoagie-val menjünk az időgéphez és húzzuk le a piros festéket (**use red paint with..**), majd Bernard-dal vegyük fel. Fessük be a múmiát (**use red paint with dead cousin Ted**), utána pedig kötözzük rá a kötél lelógó végét a nyakára, mert itt akasztás lesz (**use dangling rope with Ted**). Irány ismét a tető, húzzuk fel a múmiát ide úgy, hogy ráugrunk a kötélre (**pull rope**).

A mutatvány sikeres, azzal a problémával, hogy ugyan a múmia bezuhan az ablakon, de mi meg leesünk. Na nem baj, másszunk újra vissza. Benn a szobában cseréljük ki a megszólalásig hasonló hullát a még élő dokira. Ez úgy történik, hogy Bernard lerúgja az ágyról az alvó Fred-et, majd mivel a múmia igen súlyos, egyensúlyát vesztve rárepül az ágyra, mire az összecsuklik. A hangzavarra benéznek a fogvatartók, de hála Bernard lélekjelenlétének, nem találnak semmi gyanúsat.

Most már csak annyi a teendőnk, hogy rákötözzük a doktorra a kötelet (**use rope with doctor Fred**) és az ablakon kívül ráugrunk a kötélre. Nemsokára ismét a földön landolunk, majd a piros vénember is megérkezik, természetesen a fejünkre. Bernard kicsit aggódik, ezért leviszi a laborba. Tehát kiszabadítottuk Fred-et, de alvás közben sajnos nem tudja aláírni a szerződést.

Hoppá... hát van nekünk kávénk, adjunk neki. Csakhogy így nem tudjuk beleönteni a szájába, szerezni kell egy tölcsért. Ezt a konyhából nyíló ajtón bemenve és az ott található szekrényt kinyitva (**open cabinet**) tehetjük meg (**pick up funnel**). A tölcsért illesszük a szájába (**use funnel with doctor Fred**), majd öntsünk a tölcsérbe kávét (**use coffee with funnel**). Eme löket hatására ismét körünkben üdvözölhetjük a zseniális tudóst.

Sajnos még mindig nem stimmel minden, mert ha megmutatjuk neki a szerződést, nem írja alá, mondván, hogy semmit sem ír alá, amit nem olvasott el, de elolvasni sem hajlandó. Akkor csináljuk máshogy, mondjuk neki, hogy mi egyedül is legyőzzük a lila pacnit (**oh, forget it...**). Ez már felkelti az érdeklődését és megkérdi, hogy ugyan hogy gondoltuk ezt? Válaszoljuk azt, hogy megpróbáljuk őrültté nyilváníttatni és bezáratni (**I'm getting...**). Csuda jó ötlet, kiált Dr. Fred, de Bernard elmagyarázza neki, hogy nem ilyen egyszerű, mert az általa kreált kórtörténetet egy igazi doktornak kellene aláírnia. Kissé gondolkozik Fred haverunk és végül rájön: hisz ő is doktor, és sietve alávési a nevét a szerződésre.

Na ez is megvolt, mostmár csak postázni kellene a múltban. Sajnos azonban a rút postahivatal már régen is igen kapzsi volt és bélyeg nélkül nem akaródzott elvinni a levelet, úgyhogy ennek beszerzése is ránk marad. Kapóra jön, hogy az őrült Ed Edison terápiaként bélyegeket gyűjt.

Most kicsit váltsunk Hoagie-ra és nyissuk ki a ház előtt álló postaládát, majd vegyük ki belőle a levelet (**open mailbox, pick up letter**). Elolvasva megtudjuk, hogy ez egy gratuláló levél. Vigyük a toaletthez és húzzuk le, majd Bernarddal vegyük ki.

Az emeletre menet ejtsük útba az "R" jelű ajtót. Ez be van láncolva és odabent egy búskomor fazon kesereg azon (jó kis rím), hogy semmi sem sikerül neki, minden találmányát visszadobják. Itt vesszük hasznát az imént kapott dícsérő levélnek, melyet adjunk neki (**give letter to Dwayne**). Először azt hiszi, hogy egy újabb elutasítás, de elolvasva rájön, hogy most az egyszer valami sikerült neki és elrohan Baltimore-ba. Szabad tehát az út befelé. Vegyük fel a zászlós pisztolyt és az eltűnős tintát is (**pick up flag gun, pick up disappearing ink**). Menjünk feljebb a második emeletre és menjünk be abba a szobába, mely Ednáé mellett található.

Itt találjuk Ed-et, amint éppen bélyegeit rendezgeti. Kérdezzük meg akar-e látni egy kis trükköt? Akar hát! Most öntsük rá az eltűnő tintát a bélyegalbumra (**use disappearing ink with stamp album**). Mikor meglátja a foltot, kicsit belilul a feje, majd gőzölög is, végül kizavar a szobából és utánunk vágja az albumot, amiből - minő véletlen - egy bélyeg hullik ki. Igaz, hogy kicsit régi, de 200 évvel ezelőtt talán megfelel, vegyük hát fel (**pick up stamp**).

Nyugtassuk meg Ed-et azzal, hogy visszaadjuk neki kedvenc bélyegalbumát, nehogy rajtunk múljon a terápia hatásossága. Mivel a folt eltűnt, újra haverok lettünk és Bernard szégyenkezve vallja be, hogy sajnos néha neki vannak olyan pillanatai, mikor hülye vicceket csinál, de rajta is segíthet a terápia. Na húzzunk innen.

Ragasszuk a zsákmányolt bélyeget a borítékra (**use stamp with signed contract**), aztán küldjük el Hoagie-nak, aki majd postára adja. Tehát a dagival helyezzük be a levelet a ládába (**use contract with mailbox**). Még szinte be sem csukja az ajtaját, máris elviszi a postás a levelet! Ez ám a kiszolgálás.

Ugrik a helyszín, Fred szobájában csörög a telefon. Élénk párbeszéd kezdődik, melyben a Lucasarts képviselője közli, hogy a régi poros cuccok között találtak egy jogdíjakról szóló szerződést, melynek értelmében a Maniac Mansion című játék megfilmesítéséből a doktor kb két millió dolcsit kap. Kicsit értetlenkedik, mire a vonal másik végén a fickó újra kezdené nyomni a szöveget, de Fred letorkollja, hogy őt inkább az érdekli, mikor kapja meg a pénzt. Mivel azt a választ kapja, hogy a pénz már a bankszámlán van, így nincs más teendőnk, mint bemenni a telefonhoz és tárcsázni (**use telephone**). Rögtön a TV-SHOP jelentkezik be és udvariasan érdeklődik, hogy mi kellene? Bernard mondja, hogy őt egy gyémánt érdekelné. Ó, semmi baj, lehet kapni, csak cirka kétmillióba kerül. Ezután még be kell diktálnia a bankszámlaszámot, melyet előrelátóan már jóval előbb bespájzoltunk.

Mivel minden rendben találtatott, a nő közli, hogy elküldik a cuccot a furcsa nevű gyorspostaszolgálattal. Ez annyira gyors, hogy már meg is érkezett. A csomagot Bernard rögtön a laborba viszi, ahol meg is történik a behelyezés. Arra a kérdésre, hogy honnan van a stuff, Bernard lead valami link dumát, arról mélyen hallgat, hogy elköltötte a két milkót. Immár csak annyi akadálya van a haverok visszaküldésének, hogy megépítsük a szuper-elemet.

Foglalkozzunk akkor most a múlttal. Hoagienak ugyanis szereznie kell ugye ecetet, olajat és aranyat. Olajat a konyhában találhatunk (**pick up oil**), azonban ha már itt vagyunk, vegyük fel a spagettit is (**pick up spaghetti**), majd menjünk be a kamrába, ami innen nyílik, és a szekrényből vegyük ki a kefét, majd a vödröt is vigyük el (**pick up brush, pick up bucket**). Ecetet viszont nem találtunk. Sebaj, menjünk az emeletre és keressük meg azt a szobát, amelyben egy palack bor van. Ezt vigyük magunkkal (**pick up wine bottle**) a hallba, ahol néhány híresség vár arra, hogy megismerkedjünk velük. Köztük van egy Thomas Jefferson nevű ürge, akit tiszteljünk meg azzal, hogy nekiadjuk a bort, mert éppen azon fáradozik, hogy elásson valamit az utókor számára és ugye a borból sok idő alatt ecet lesz. Csak hát Laverne fennakadt a fán, amiről ha nem tud lejönni akkor nem lesz ecetünk.

Keressük fel tehát a másik prominens személyiséget, George Washingtont (a favágót, mint később kiderül), akivel beszélgessünk kissé (talk to George Washington). Elsőként mondjuk azt, hogy nagyon hasonlít George Washingtonra (**Whoa, you're...**), ezután pedig áruljuk el a nevünket (**My name...**). Következő kérdésük az lesz, hogy igaz-e amit róla és a cseresznyefákról mondanak (**Is it true...**). Erre azt mondja, hogy igen ez igaz. Fogadjunk vele, hogy nem vágna ki egy fát azért, hogy ezzel megmentse a nagymamáját (**I bet...**). ő állná is a fogadást, de mivel kizárólag cseresznyefákat hajlandó kivágni (ez sem normális) és lévén itt egy sincs belőlük, így ugrik a fogadás. Hát ha csak ennyi a baj, majd csinálunk cseresznyefát.

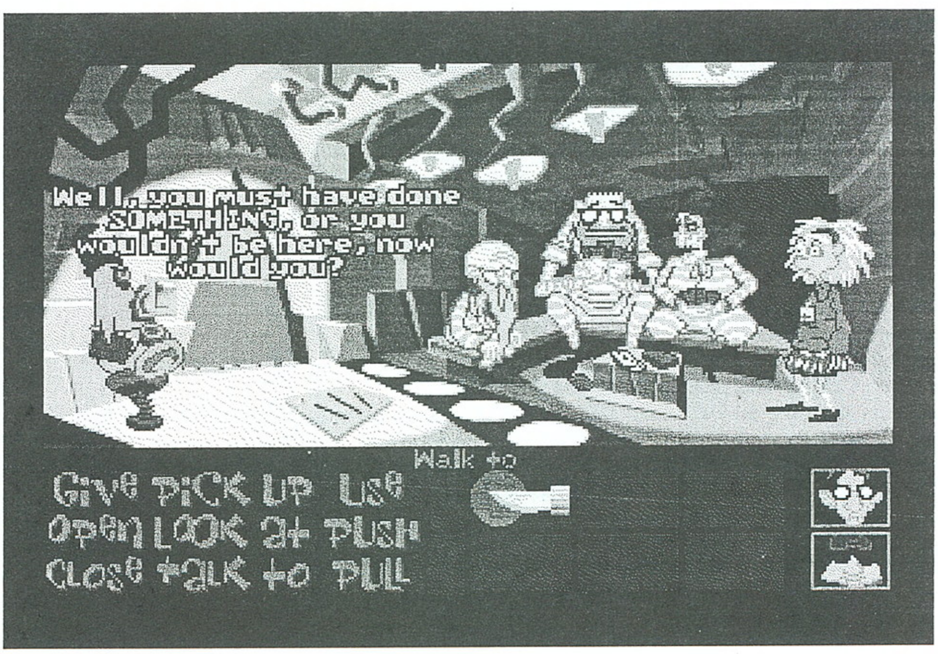
Menjünk a ház elé és az időközben visszakapott festékkel kenjük be a fát (**use red paint with kumquat tree**). Mindjárt be is pirulnak a gyümölcsök, húzzunk tehát vissza Washingtonhoz. Beszéljünk vele újra és próbáljunk meg újra fogadni vele. Megintcsak ugyanazt mondja, hogy szívesen megmutatná a favágási tudományát, de itt nincsen csak... és ekkor kinézve meglátja a cseresznyefának álcázott fát és elborult aggyal megy is kivágni. Elég izmos fickó lehet, mert egy csapás elég is neki.

A jövő így megváltozott, mert Laverne-t látjuk ismét, aki egy csáppal beszélgetve elmondja, hogy szívesen menne vele, csak nem tud lejönni a fáról. Ebben a pillanatban mintegy varázsütésre eltűnik a fa és lepottyan a leány. Erre mondják, hogy cseberből-vederbe, mert bekerül a börtönbe.

Egy nem túl lakájos cellába dugtak minket, el kellene húzni innen. Sajnos ez nem nagyon megy, valami göncre van szükségünk. Szerezzünk egyet, persze mint látni fogjátok, ennél azért bonyolultabb a dolog. Ha beszélünk az őrrel (**talk to tentacle guard**), akkor két dolgot tehetünk, vagy kikéredzkedhetünk az udvarra (**abathroomos sor**), vagy a dokihoz mehetünk, ha nem érezzük túl jól magunkat (**ooh... I don't...**). Először menjünk a dokihoz. A csáp be is vezet hozzá, ahol Laverne megpróbál hihető szimptómákat produkálni, de a doki előkapja... a sztetoszkópot és végül kiderül, hogy semmi baja. Azonban, mivel ő siet a meccsre, ezért otthagy minket a rendelőben.

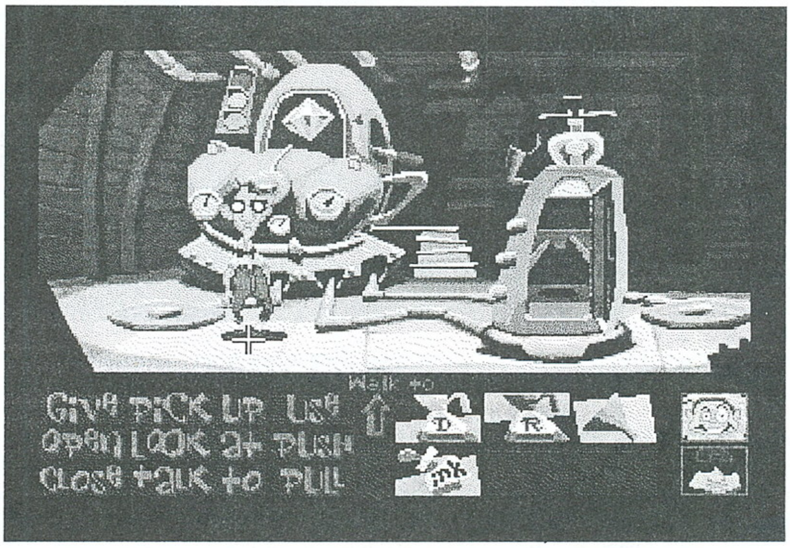
Nosza lopjunk egyet, vegyük le a falról a csápos (nem csábos!) képet (**pick up tentacle chart**), majd jobb dolgunk nem lévén menjünk ki az ajtón és kószáljunk erre-arra. Kimenni nem tudunk, de ha próbálkozunk, már visznek is vissza a cellába. Akkor most kéretőzzünk ki az udvarra és sétáljunk el az időgépig. Küldjük a tervrajzot Hoagie-nak, akivel vegyük ki.

A múltban a házban dolgozik egy nyanya - Betsy-, aki az USA zászlóját szövögeti éppen és tele van a tudata, hogy percenként megváltozik a



terv. Ha beszélünk vele, nem mond mást, csak hogy már unja a melót, és a !végleges! változatot rakjuk le az asztalra, majd elkészíti. Hát akkor tegyük le a csáprajzot az asztalra (**use tentacle chart with patterns**). Hoppá... a zászló megváltozott a jövőben, kicsit egy hordóra emlékeztet, de mi már tudjuk, hogy ez lesz az álruha.

Váltsunk Bernardra és másszunk fel vele a tetőre. A zászlótartó rúdon van egy tekerő, azt vegyük le (**pick up crank**), és küldjük el a lánynak. Lavernnel menjünk a feljáróra, mire az őr kijelenti, hogy idő van és be kell menni. Most ismét a dokihoz kéredzkedjünk ki, ahonnan menjünk a hallba és utána abba szobába, ahol a múltban a kandalló van. Másszunk fel a tetőre és már láthatjuk is a zászlót.



Áldjuk nostradamusi előrelátásunk, hogy elhoztuk a zászlórúd tekerőjét, mert most igencsak bajban lennénk nélküle. Szóval tegyük a tekerőt a helyére (**use crank with crank box**), majd tekerjük le a zászlót (**use crank**). Mostmár elérhető közelségbe került a lobogó, vegyük hát fel (**pick up flag**), persze azonnal öltsük is magunkra (**use flag**). Szerencsénk van, így már kiköpött csápok vagyunk, kóborolhatunk mostmár az egész épületben. Legelső utunk az időgéphez vezessen, ahol vegyük fel a Hoagie által elküldött konzervnyitót (**can opener**).

Illene az ecet után nézni, amit az időkapszula rejt. Menjünk a házba, fel az emeletre és keressük meg az a szobát, mely az időkapszulát rejti. Feszegessük ki a konzervnyitóval az oldalát (**use can opener**), majd bányásszuk ki az ecetet (**pick up vinegar**). Ezzel a cuccal azonnal rohanjunk a kabinhoz és húzzuk le a WC-n, Hoagie-val pedig vegyük ki. Most már majdnem minden összállt a szuperelemhez, már csak az aranytárgy hiányzik. Ennek megszerzése sem semmi meló ám.

Bernard-dal menjünk a kandallós szobába és ismerkedjünk meg a dagival, akiről kiderül, hogy cigiárus. Van is neki cigije, kérjünk udvariasan belőle (**nice cigars...**), erre megkínál minket. Válaszoljuk azt, hogy persze kérünk belőle (**sure...**). Bedugja a szánkba és hirtelen ránkfog egy pisztolyt. A srác térde citerázik egy kicsit, majd fellobban egy kis láng. Szóval ez egy öngyújtó! A kereskedő ártatlanul megkérdezi, hogy valóban azt hittük, hogy szét akarja lőni a fejünket? Ááá.. mi nem gondoltuk....és ekkor hatalmas bummm kíséretében az égő szivar felrobban, kissé leamortizálva Bernardot, „jól gondoltuk" - mondja végül a kereskedő. Ijedtségre semmi ok, megvan a feje. A viccet már kevésbé értékeli.

Szívassunk mi is egy kicsit, cseréljük ki a pisztolyt a nálunk levő zászlós pisztollyal (**use flag gun with cigar lighter**). Kérjünk még egy dekket, ekkor Bernard kiköti, hogy csak akkor kér, ha nem gyújtja meg. A fickó megígéri, ám megint átver(ne) minket, ha mi nem vágjuk át őt. Meghúzza a ravaszt és előugrik a zászló, mi meg jót röhögünk magunkban és természetesen gazdagabbak lettünk egy szivarral is. A gyújtót és a szivart küldjük el Hoagie-nak, hátha szüksége lesz rá.

Menjünk a dagival Washingtonhoz és kínáljuk meg a szivarral (**give exploding cigar to George Washington**). El is fogadja, de csak akkor, ha van nálunk öngyújtó, mit ad isten, van is. Szóval annak rendje és módja szerint felrobban a feje, de nem sértődik meg a viccen, viszont a protkója kiesik. Közli Hoagie-val, hogy nem lenne hátrány, ha megtalálnánk neki a fogsorát. Sajnos ez nem megy, viszont visszaemlékezünk, hogy ahol a szivart szereztünk Bernarddal, ott volt egy csattogó protkó is. Szerezzük meg azt. Nem is olyan egyszerű, mert elszalad előlünk, ha fel akarjuk venni.

Folyamodjunk trükkhöz, nyissuk fel a rácsot a kandalló mellett (**open grating**). Ezután használjuk ki, hogy a fogsor fut előlünk és tereljük bele a rács alatti lyukba. Innen már kivehetjük a csapdába esett fogazatot (**pick up chattering teeth**), amit azonnal teleportáljunk a múltba.

Vigyük a cuccot Washingtonhoz és adjuk neki (**give chattering teeth to George Washington**). Hoagie udvariasan érdeklődik, hogy megfelelő-e a cucc, mire a delikvens sűrű csattogtatással egybekötve közli: tökéletes. Viszont mostantól permanensen csattogni fog, amit a fázós figura is észrevesz. Egyből azt hiszi, hogy a nemzet atyja is fázik és javasolja Thomas Jeffersonnak, hogy gyújtsanak be a féltve őrzött farönkkel. Bele is egyezik, csak abban nem jutnak dűlőre, ki legyen aki feléleszti a tüzet. Válogatott sértésekkel tarkított két óra után végre meggyullad a láng. A meleg miatt a fázós levette a köpenyét, amit csórjunk el (**pick up blanket**).

Most egy kis füstrekedést fogunk okozni. Mivel a tetőre az égő tűzön át Hoagie nem hajlandó felmenni, ezért a padláson keresztül másszunk ki az ablakon a tetőre. Terítsük a lepedőt a kéményre (**use blanket with chimney**). Ennek hatására a füst ugye ellepi a házat. A Red Edison-féle tűzjelző hangjára a bennlevők hangos üvegcsörömpölés közepette kivágódnak az ablakon és tanakodnak, melyik lehetett a bűnös. Osonjunk vissza a szobába és vegyük fel az aranytollat az asztalról (**pick up gold plated quill pen**), majd próbáljunk kimenni az ajtón a laborba.

Hoppá, már várnak kedves barátaink és érdeklődnek, hogy vajon tudunk-e valamit a kéményen talált takaróról? A válasz egyértelmű, mi nem tudunk semmit, de kin is láttuk utoljára ezt a köpenyt? Hancock hebeg-habog, mi meg addig szépen kiosonunk az ajtón. Tekerjünk akkor a laborba és adjuk oda sorban az ecetet, olajat és aranyat Edisonnak. ő némi csörgés, zörgés után előállítja a szuperelemet, mely korszakalkotó találmány. Mivel nekünk is tetszik, vegyük el. A srác igen ötletes, mert valami angolokat emleget, akik már jönnek is, mire a feltaláló kibámul az ablakon, ezalatt persze eltűnik az elem. Régi trükk, de bevált. A zsákmánnyal csak egy a gond, nincsen benne delej. Persze erre is van megoldás, íme:

Kimenve a mezőre láthatjuk, hogy Ben Franklin éppen a sárkányrepülőjével küzd, nem tudja leszedni. Mi sem tudjuk, de egy kis eső talán segítene. Éppen kapóra jön Hoagie szerencsétlen volta, vagyis, hogy mihelyst nekiáll kocsit mosni, egyből elered az eső. Akkor mossunk kocsit, vagyis szekeret, mivel momentán csak az van. Ehhez kell ugye víz, amit a konyhában levő csapból nyerhetünk (**use bucket with water pump**). Következőnek menjünk George Washington szobájába - ezt onnan ismerjünk meg, hogy egy nagy "George sleeps here" felirat látszik a falon. Kicsit infantilis, na mindegy. Gyűrjük össze az ágyát (**push George's bed**), majd mivel nem bírjuk nézni a rendetlenséget, hívjuk a takanyanyát (**use cord**).

Mikor megérkezik a vaksi öreglány, megjegyzi, hogy ekkora rendetlenséget még nem látott és elkezd port törölni. Mi eközben kiosonunk a folyosóra és ellopjuk a kocsijáról a szappant (**pick up soap**). Készítsünk mosóvizet a szappannal (**use soap with bucket full of water**), így már jó. Haladjunk tovább a szekérhez és kezdjük meg a tisztogatást (**use bucket full of soapy water with carriage**). Nem sokáig jut a munkában, mikor irdatlan vihar tör ki és esni kezd az eső. Kisvártatva jön Ben és hozza az elázott sárkányt, azon tűnődve, hogy vajon milyen anyagból kellene készítenie, hogy ne ázzon el egy kis esőtől. Nekünk van ám erre ötletünk.

Váltsunk Bernardra és vegyük le a "help wanted" feliratú táblát az ablakból (**pick up help wanted sign**). Transzportáljuk el Hoagie-nak a táblát. Vele menjünk Red Edisonhoz a laborba és mutassuk be a táblát. Kicsit értetlenkedve

szemléli, majd kijelenti, hogy tényleg jók leszünk valamire, de akkor húzzuk fel a munkaruhát és dolgozzunk. Az elsőt megfogadjuk, a másodikat persze nem (**pick up lab coat**), mert ugye ki szeret dolgozni? A kabát viszonylag vízálló, így kitűnő alapanyaga lesz a repülő sárkánynak. Adjuk tehát Ben Franklinnek (**give lab coat to Ben Franklin**), aki ugyan rákérdez, hogy nem valakié-e ez a kabát, de mikor megtudja hogy kié, nyugodt szívvel elfogadja, mert a régi tulajnál úgyis csak porosodna.

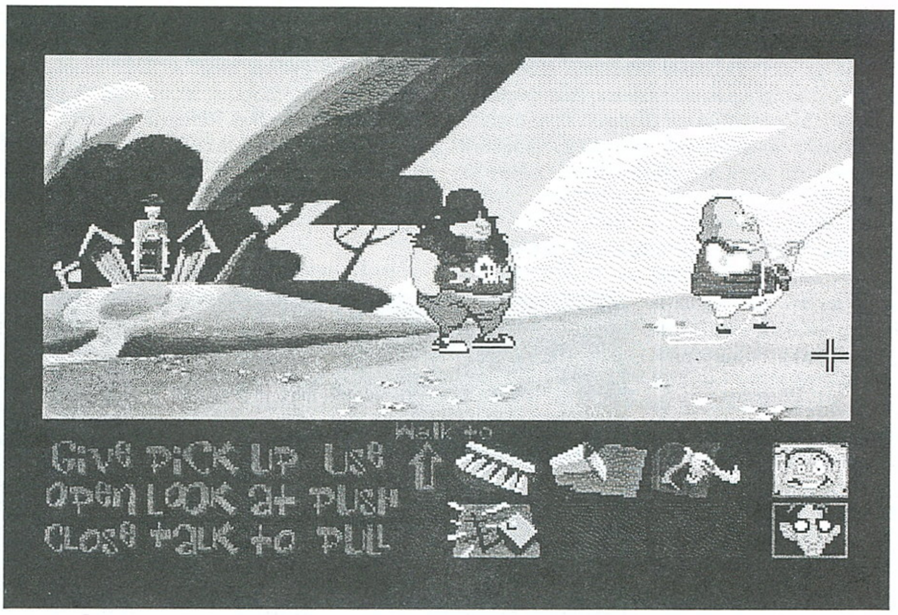
Kis idő elteltével elkészül a nagy mű és a feltaláló a segítségünket kéri. Vagyis amikor azt mondja, hogy "push", akkor nekünk meg kell löknünk a sárkányt. Persze előtte még fel kell eszkábálni rá a töltetlen elemünket is (**use battery with pocket**), amibe kis szerencsével belevág a villám. Reptessük meg, amikor mondja (**push pocket**), majd gyönyörködjünk a szárnyalásában. A szerkó túl nehéz lett, így sokáig nem marad a levegőben, de időben belevág a villám, majd a kísérletet lefújván a tudós bevonszolja a sárkányt a házba. Hoagie udvariasan meg akarja kaparintani az elemet, de Franklin nem adja, mert most neki kell. Nem baj hadd vigye, mert útközben hála az égnek leesett az elemünk a földre. Vegyük magunkhoz (**pick up fully charged battery**), majd használjuk a kabin áramforrásaként. Hoagie módszeresen beüzemeli a cuccot, ő akkor készen is áll a visszaútra.

Foglalkozzunk akkor Laverne kabinjával. Lent a laborban van áram, így onnan kell szereznünk. Ehhez menjünk fel az emeletre és az egyik szobából szedjük fel a görkorcsolyát és a hosszabbítókábelt (**pick up roller skates, pick up extension cord**). Menjünk a ház elé és dugjuk be a kabin konnektorába a hosszabbítót (**use extension cord with plug**), majd hajítsuk be a labor ablakán az egészet (**use extension cord with window**). Nincs más teendő, mint lemenni a laborba. Sajnos azonban az óránál egy őr áll és nem enged le. Cselhez kell tehát megint folyamodnunk.

Menjünk a hallba és keressük meg a magányos csápot, akivel beszélgetve kaphatunk egy nevezési lapot az embershow-ra. Ennek az a lényege, hogy szánalmas emberi roncsok vetélkednek a legszebb mosoly, a legszebb haj és a legjobb nevetés kategóriákban. Hajtsunk rá a győzelemre.

Az alanyunk egy hajdanvolt ember lesz, azaz Ted bácsika múmiája, „akit" az emeleten találunk. Nincs is sok gond vele, csak szép haj kellene neki, nincs foga, amivel mosolyoghat és hulla lévén nevetni sem tud. Ezen is segíthetünk, rendezzünk egy kis gyűjtést. Bernarddal a konyhából vegyük fel a villát (**pick up fork**), majd adjuk Lavernnek, a lány szikéjét pedig Bernard-nak. Menjünk a kandallós szobába és a beszélő bohócot lékeljük meg a szikével (**use scalpel with oozo the clown**).

Bernard gonosz vigyorral a képén a bohóc habtestébe mélyeszti a szikét, aki eme behatásra kissé leereszt, de kifigyel alóla a nevetőgép, amit felveszünk (**pick up box o' laughs**) és elküldünk Laverne-nek. Hoagie-nak pedig adjuk oda Bernard izgis tudományos könyvét.



A könyvvel a hónunk alatt keressük meg a lovat az emeleten. Kezdjünk felolvasni neki részleteket (**use textbook with horse**), amitől - lévén a duma nem túl érdekfeszítő - elálmosodik, de mielőtt elaludna kiteszi a fogait a pohárba, amit persze elcsórunk (**pick up dentures**). Zsákmányunkat a spagettivel együtt adjuk Laverne-nek (megjegyzem, a spagetti szinte megfőtt a hosszú út alatt, hmm... nem rossz). Minden együtt van tehát a díjnyertes versenyzőnkhöz.

Kötözzük szegény múmia lábaira a görkorit (**use roller skates with mummy**), akasszuk még rá a csáptól kapott „az én nevem" feliratú matricát (**use name tag with mummy**), majd mobilizáljuk le a lépcsőn (**push mummy**). Hatalamas robaj kíséretében leérkezik a többi versenyző közé, felborítva mindenkit. Az őrcsáp lezártnak tekinti a nevezést és elrendeli a versenyzők felkészítését a versenyre.

Akkor cicomázzuk fel a múmiánkat. Hosszas hajsza után a második emeleten találjuk meg őket. Akasszuk a spagettit a múmia fejére, majd fésüljük is meg, hogy kinézzen valahogy (**use wet soggy noodles with mummy's head, use fork with mummy's head**). Rakjuk be a fogait is (**use dentures with mummy**), legvégül pedig a nevetőgépet tegyük a zsebébe (**use box o' laughs with mummy**). Egész jó lett. Viszont ha így zsűriztetjük le, akkor csak a második hely lesz a miénk, úgyhogy megint csalnunk kell. Ennek érdekében Bernarddal keressük meg a zöld csápot és a szobájában döntsük fel a jobb oldali hangfalat (**push speaker**). A magnót bekapcsolva (**use stereo**) kisebbfajta földrengés rázza meg az Edison házat, mert csáp haverunk elfelejtette letekerni a kakaót. Hirtelen az előszobát látjuk, amint a hangorkán keltette rezgés következtében a plafonról leesik valami rondaság.

Kapcsoljuk ki a zajt (**use stereo**) és menjük felvenni az iménti micsodát (**pick up fake barf**), amiről kiderül, hogy műhányás. Küldjük el Laverne-nek, akinek éppen kapóra jön a műróka, mert beteg versenyzők nem vehetnek részt a játékban. Tegyük le tehát Harold elé a nem igazi hányást (**use fake barf with Harold**). Laverne ártatlanul megkérdi, hogy mi történt Harolddal és hogy került ide ez? Talán nem érzi jól magát? A delikvens nem emlékszik semmire, de az orvos már megjött és nincs helye magyarázkodásnak. Jól leszidják, hogy megfertőzi a többi versenyzőt és azonnal kizárják a versenyből. Nos, most már hívhatjuk a zsűrit.

Szólítsuk meg a jobbra levő kupaktanácsot és kérjük ki a véleményüket a legjobb haj kérdésében (**best hair...**). Kicsit tanakodnak, majd eldöntik, hogy ilyen szép és telt hajat még sosem láttak, ezért a múmiáé az első díj. Zaklassuk megint a bírákat, most a legszebb mosoly kérdését döntik el (**best smile...**), ahol ismét a mi versenyzőnk nyerte el a zsűri tetszését. Harmadszorra a "best laugh..." kezdetű sort válasszuk, aholis a megint mi győzünk, így miénk a kupa és az ezzel járó vacsorameghívás is. Mivel nem igazán vagyunk éhesek, ezt el fogjuk ajándékozni.

A szobában Laverne könnyekre fakad, mert el kell válnia szeretett Ted bácsitól. Mi azért menjünk tovább, le a börtönbe. Az őrnek ajándékozzuk oda a meghívót (**give dinner certificate to tentacle guard**), aminek igen megörül és eltűnik elújságolni a feleségének is.

Most, hogy szabad a járás, kapcsoljuk le a védőrácsot. Csodák csodájára az Edison famíliának esze ágában sincs lelépni innen, mert ők jól érzik itt magukat, ugye van kaja, meleg van, tehát hagyjuk már őket békén. Nekünk azonban el KELL zavarnunk őket. Ennek érdekében váltsunk Bernardra és adjuk át Laverne-nek a hibajavítót. Ennek birtokában nem ártana lefesteni a kerítést, ott ahol a macska mindig elbújik (**use booboo-b-gone with fence**). Mikor kicsit arrébb megyünk, visszajön a cica és sajnálatos módon bekenődik a festékkel, amitől igencsak borz kinézete lesz. Ez egy kicsit felidegesíti és zavarában felmászik a tetőre és nyalogatja magát. Le kellene szedni. Nem is nehéz, csupán a múltban a padláson levő egeret kell megszerezni. Azonban ha meg akarjuk kaparintani, a macska megharap.

Alternatív megoldásként üljünk le a bal szélen levő ágyra (**push Ned's bed**). Hoppá, milyen furcsa hang, a macskának azonban tetszik, annyira, hogy oda is jön. De kevés az idő ahhoz, hogy felvegyük. Mi lenne, ha a másik ágyon lenne a fingós matrac? Cseréljük ki (**use squeaky mattress with Jed's bed**), még jó hogy ilyen erős ez a Hoagie. Üljünk le akkor ismét a zörgős ágyra (**use bed**), mire is a macska megint odasétál, azonban mostmár felvehetjük a műegeret (**pick up squeaky mouse toy**). Vigyük Laverne-nek, akivel már magunkhoz tudjuk édesgetni a macskát és elkaphatjuk.

A börtönben ha ledobjuk a macskát, a család tagjai hárman háromfelé futnak. A bajszos őr felidegesedik a szökés láttán és elcsattog a lepkehálóval embervadászatra. Szabad az út a laborba, nyissuk ki az órát és ereszkedjünk le. Dugjuk be a konnektorba a csatit (**use extension cord with outlet**), azonban energia nincsen, mert kellene valami, ami hajtja a kereket. Erre egy hörcsög pont megteszi, küldjük el Laverne-nek Ed hörcsögét (**pick up hamster**)... ajjaj, a doki azt mondta, élőlényt nem tudunk átküldeni.

Viszont akad egy frigó az emeleten, amiben le tudjuk fagyasztani a hörcsögöt az utókor számára (**use ice machine with hamster**). Szegény állat tiltakozik, dehát rajta múlik a föld megmentése, fájó szívvel hát mégis beledugjuk a mélyhűtőbe. Csukjuk be a tetejét (**close ice machine**). Lavernnel keressük meg a fridzsidert és nyissuk ki (**open ice machine**), aztán nézzünk bele (**look at ice machine**). Felfedeztük a megfagyott állatot, ki is vesszük (**pick up frozen hamster**), dehát ki kellene olvasztani, mert így nem sok hasznát vesszük. Irány a konyha, dugjuk a mikróba (**use frozen hamster with microvawe owen**). Újra visszatér közénk kedvenc háziállatunk, csak még hideglelős egy kicsit és amíg nem teszük ez ellen valamit, nem is hajlandó tekerni a kereket. Szerezzünk neki ruhát.

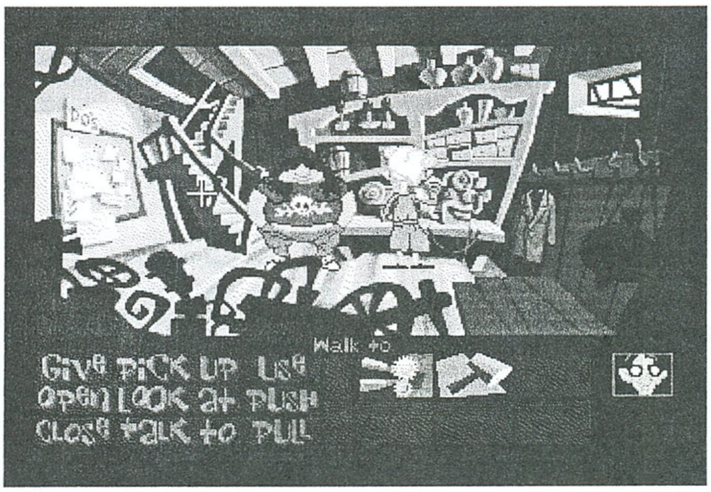
Most Bernardon a sor, vegyük ki a hallban a telefonból az érmét (**pick up dime**). Keressük meg a TV-s szobát és csukjuk be az ajtaját, majd vegyük ki belőle a kulcsot (**close door, pick up keys**). Az udvaron éppen egy tolvaj munkálkodik az ott levő autón. Adjuk oda neki a kulcsokat, hátha azzal jobban boldogul (**give keys to man in ski mask**). Örömében ránk bízza eddigi munkaeszközét és babrálni kezd a kulcsokkal. Akkor mi talán lépjünk is le, mert még a végén visszakéri. A feszítővassal már gyerekjáték lesz felpiszkálni az előtérben a padlóról a rágós pénzérmét (**use crowbar with gum with a dime stuck in it**). Rágjuk egy kicsit meg, hátha kiszabadul a pénz (**use gum with a dime stuck in it**).

A két érme birtokában menjünk a horkolós vendég szobájába és próbáljuk meg felébreszteni az automatába dobott pénzérmével (**use dime with ficklefingers coin slot**). Ez megrázza egy kicsit az ágyat de látszólag nem történik semmi. Ismételjük meg a műveletet, mire leesik a fickó az ágyról, mondjuk fel nem ébred, de ez nem is baj. Vegyük fel a pulóvert amin aludt (**pick up sweater**).

Ruha már van, de asszem egy kicsit nagy lenne a hörcsögnek, úgyhogy mivel valami vacak anyagból van, ha kimossuk, talán összemegy. A szárító azonban szintén apróval működik, abból pedig kifogytunk. Semmi baj, lesz másik.

Betörő alkatúak már tudják a megoldást, ha meglátják az ajtó előtt az automatát. Igen, igen fel fogjuk törni a feszítővassal (**use crowbar with candy machine**). Néhány érme kihullik, amit szedjünk össze (**pick up quarters**). Kicsit sokáig tart, mert Bernard mindegyik negyeddollárost megnézi, hogy mikor gyártották. A kisebbfajta vagyonnal tűnjünk a mosodába és tegyük be a ruhát a szárítóba, majd dobáljuk be a pénzt (**use sweater with dryer, use quarters**), ennyi talán elég lesz 200 évig.

Ha most Laverne-nel belátogatunk a mosószobába, éppen akkor áll meg a szárító. Nyissuk ki és vegyük elő a zsugorított göncöt (**open dryer, pick up sweater**). Öltöztessük fel a vizes hörcsögöt (**use sweater with cold wet hamster**). Most már hajlandó némi munkavégzésre, szóval irány a labor és helyezzük a mókuskerékbe (**use toasty warm hamster with generator**). Azonban egy automatikus védelmi boxkesztyű a sarokba röpíti Laverne-t, a rágcsáló meg kihasználja az időt és bebújik az egérlyukba. Sajnos nem tudjuk előcsalogatni, a lány átkozódik, hogy miért nem kötelező mindenkinél egy porszívó? Hopplá... mintha lenne egy ilyen papír a jelenben.



Bernarddal nézzük meg az előtérben a cetlit (**pick upflier, look at flier**). Kiderül, hogy George - aki egy proszívóügynök lehet - azzal a javaslattal állt elő, hogy mindenkinek a lakásában legyen egy beépített szipka. Minő véletlen, hogy őt is úgy hívják, mint az államalapítót. Kézenfekvő a megoldás, hogy a készülő alktományban ennek szerepelnie kell. Adjuk át Hoagie-nak a lapot, majd dugjuk be a cetlit a javaslatokat tartalmazó dobozkába (**use flier with suggestion box**). Mikor a honatyák kinyitják a ládát, azt hiszik, hogy a porszívóügy George javaslata, így azonnal törvényerőre is emelkedik. Tehát a jövőbe váltva immár gazdagabbak lettünk egy porszívóval. Használjuk a hörcsög kiszippantására (**use built in shop vac with mouse hole**).

A gépet kinyitva és a porzsákot kivéve újra a miénk a mutáns mókus (**open hatch, pick up dust ball**). Tegyük ismét a mókuskerékbe (**use dusty warm hamster with generator**) és olllálá, hőseink hirtelen visszakerülnek a jelenbe. Bernard igencsak örül, de nem tart sokáig, mert megjelenik a lila csáp és elcsórja az egyik kabint. A zöld utánamegy, így nekünk már csak egy marad. Miután hőseink benyomakodnak a fülkébe, a doki elmondja, hogy ez nem túl szerencsés, mert történhet némi baleset. Mint ahogy történik is, mert kissé összenőttek. Ismét előbukkan lila barátunk és a szakállas őrült, aki egy kicsinyítő pisztolyt akar kipróbálni rajtunk. Ezekkel még csak-csak elbánnánk, azonban a fél paca hadsereg is eljött. El is futnak hőseink, de csak az emeleti szobáig.

Menjünk a bandával ki a szobából és a jobbra levő első ajtót nyissuk ki. Azonban bemenni már nem tudunk, mert a fegyver elsül és kissé összemegyünk. Ám mielőtt végleg eltüntetne minket a bajszos, újra kell töltenie, ezalatt mi beosonunk a szobába. Innen az egérlyukon át átmegyünk a zöld csáp szobájába. Várjuk meg, míg visszanyerjük eredeti méretünket, majd tegyük magunkévá a tekegolyót (**pick up bowling ball**). A laborba érkezvén meglátjuk a katonákat, igen furcsa formációban. Pont mint a kilenc kugligolyó. Akkor döntsük le őket (**use bowling ball**). Szó szerint elsöprő a siker, ám korai az öröm, ugyanis mikor átállítjuk a trutymókiengedő kapcsolóját, ismét előbukkan a lézeres őrült és megint lekicsinyít. Beszélgessünk vele, hátha dűlőre jutunk. Először arról érdeklődjünk, miért nem komálja az embereket (**Just what...**), mire kiböki, hogy tulképpen Dr. Fred az oka mindennek, aki létrehozta őket ebbe a szörnyű testbe kényszerítve. Ezzel mi is egyetértünk, közöljük is vele (**Sounds like...**). Illessük dícsérő szavakkal a fegyverét (**You're pretty...**), majd kérdezzük meg nem akarja-e a dokin is kipróbálni (**why don't**)? Miért ne akarná. Azonban mikor lő, pechjére a doki fején levő tükörből a sugár visszaszáll rá, összemegy.

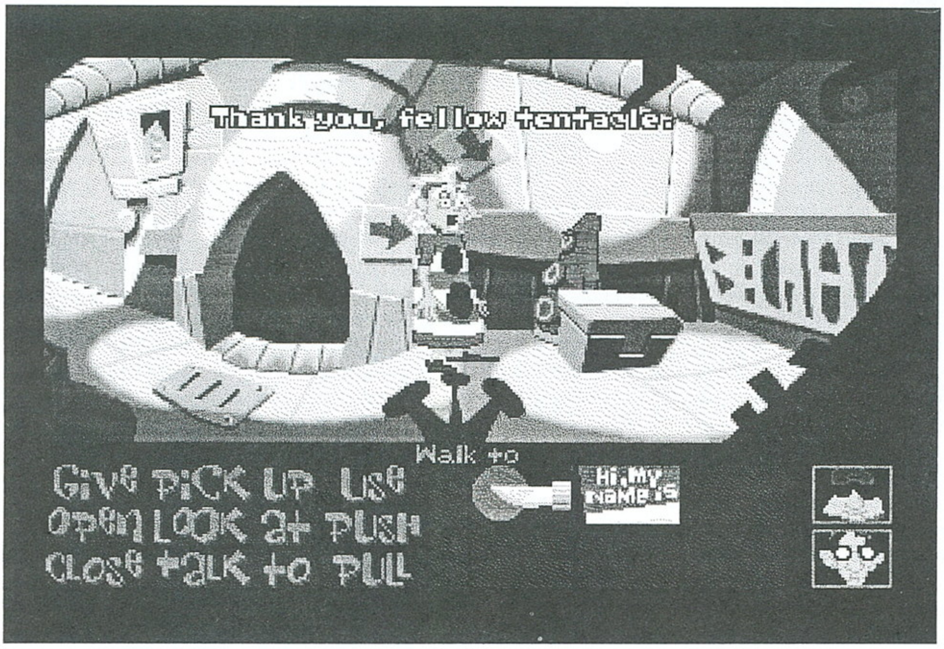
A fiúk ekkor már nyeregben vannak, a minicsáp még próbálkozik azzal, hogy talán meg tudják beszélni a dolgot, de a haverok könyörtelenek. Széttapossák a kis férget, a cipő talára ragadva motyog még valami fenyegetőzésfélét, erre levélbe rakják és elpostázzák jó messzire. Semmi sem áll már a feladat végrehajtásának útjában, kedvenceink meghúzzák a kart... És hirtelen megint minden szép lesz, a madarak csiripelnek, tiszta víz folyik a csövekből, stb...

Epilógus

Már csak egy a probléma, hogy a három

jómadár nem akar összenőve tovább élni. Dr. Fred-et csak nagy könyörgések árán lehet meggyőzni, hogy segítsen, de végülis betol egy röntgengépet. Mindjárt világossá válik, hogy felesleges volt az aggodalom, mert nincsenek összenőve, csak a ruha van túlméretezve. Nem semmi poén volt mi? Minden visszaáll tehát a régi kerékvágásba, bár a családot ismerve ez biztosan csak időszakos lesz. Mindenesetre jól dolgoztunk, hiszen megmentettük a Földet, megérdemeljük a pihenést. Meg ti is, akik végigolvastátok az egészet.

RAKO



Day of the tentacle

Mínusz

-néha extrém bonyolult

Plusz

- irdatlan mennyiségű szöveges és képi humor
- kellően nehéz

Gépigény

68030, AGA vagy grafkártya, 8MB ram, Shape v. Fusion

Összegzés

Aki szerette az MM-t anno, annak kötelező darab, mert ez a legjobb.

88 %

WINNER FAST ATA 3 GYIK

1. Ez a vezérlő kb. ugyanannyiba kerül, mint egy SCSI host adapter. Miért vennék akkor ilyet?
A kettő nem zárja ki egymást, hiszen ha olyan turbokártyád van, amire lehet tenni SCSI kiegészítőt, azt nyugodtan megteheted e mellett is. A SCSI előnye, hogy akár 7 egységet is rá lehet tenni, ellenben a FAST ATÁ-ra csatlakoztatható eszközök (merevlemez, CD ROM stb.) jelentősen olcsóbbak.

2. Miért vegyek ilyet egy sima 4x-es adapter helyett?
Mert sokkal gyorsabb annál és nincs probléma a 4GB-nál nagyobb merevlemezekkel sem.

3. PPC kártyával is használhatom a FAST ATÁ-t?
Igen, előtte viszont mindenképp futtasd le az ATA3Prefs programot.

4. Mi van, ha nem telepítem a szoftvert? Akkor nem tudom használni az Amigám?
De igen, viszont szoftver nélkül csak ugyanúgy működik, mint az alap 1200-es.

5. Azt mondod, 4 egységet képes lekezelni, mégis 3 csatlakozót látok, amire elméletieg 6 IDE egységet is rá lehetne kötni.
A 2,5-es és az első 3,5-es csatlakozósor az elsődleges porthoz tartozik, őket nem használhatod egyszerre. A 2,5-es csatlakozó a visszamenőleges kompatibilitást szolgálja, vagyis az is használhatja, aki eddig 2,5-es merevlemezzel dolgozott.

FANTASTIC DREAMS GYIK

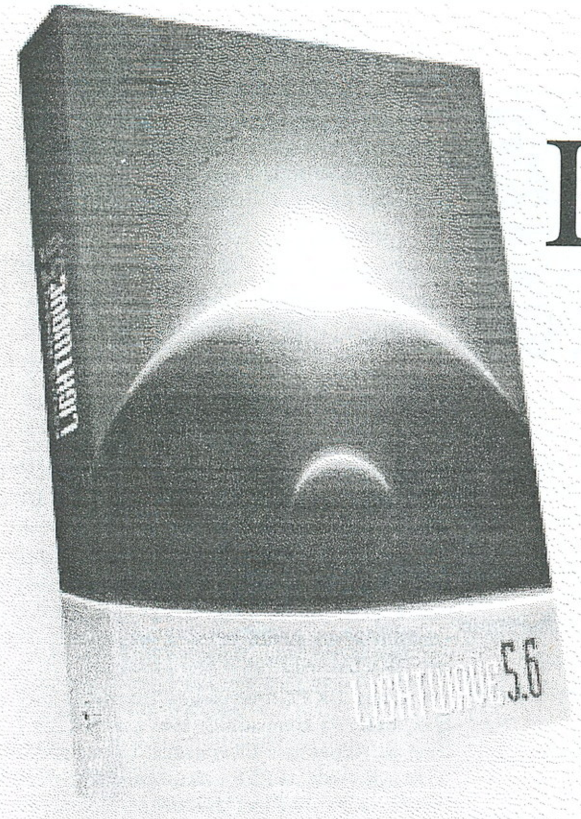
1. Miért nem tudom ezt és ezt a képet betölteni?
Két oka lehet. Az első, hogy a betölteni kívánt kép formátumát még nem ismeri a program. Ilyenkor próbálj meg datatype-ot szerezni hozzá, vagy küldd el a FantasticDreams készítőinek, hogy beépíthessék a formátum támogatását. A másik oka az lehet, hogy egyszerűen kevés a memóriád. Lépj ki a többi programból, esetleg resetelj, vagy vegyél nagyobb ramot.

2. Miért olyan lassú a program az én gépemen?
Talán mert 30-as processzort használsz. Ezen ugyan működik a program, de csodát semmiképp se várj tőle. Vegyél 60-ast vagy neadjisten PPC-t.

3. Egyes effektek nem működnek. Miért?
Némelyikük működéséhez FPU-ra van szükséged. Ha LC (vagy koproci nélküli) kártyád van, akkor nem is fognak elindulni. A megoldást az előző válaszban ismertettük...

4. Telepítéskor mindig ugyanazt az üzenetet kapom: "Can't find Installer". Miért?
Valószínűleg nincs az Utilities könyvtáradban az Installer nevű program. Ez a Workbench lemezeken található. Szedd elő és másold fel a merevlemezre.

5. Indítás után azt az üzenetet kapom, hogy "Can't find FantasticDreams".
Lehet, hogy hibás regisztrációs számot adtál meg, vagy nem töltötted ki teljesen a regisztrációs mezőket. Telepítsd újra a Fantastic Dreams-t. Az is lehet, hogy egyszerűen csak egy kalóz változatot használsz - ez esetben a szerzők köszönik szépen, hogy meggyilkolod az Amigát. (Ezt a doksiból idéztük, nem a bsa fröcskölődéseiből...)



LIGHTWAVE 5.6

LIGHTWAVE 5.6

Már közel három év telt el azóta, hogy megjelent az első, s idáig egyetlen magyar nyelvű könyv, mely a LightWave bemutatását tűzte ki célul. Az ebben tárgyalt 4.0-s verzió megjelenése óta a program számtalan új elemmel gazdagodott: az 5.0-s változatban bevezetett OpenGL támogatás, az 5.5-ös verzió áttervezett felhasználói felülete, vagy a legutóbbi 5.6-os upgrade-ben debütált HyperVoxels csak pár kiragadott példa ezek közül. Az újdonságokról ez idő alatt részletes, átfogó leírás nem készült - ezt a hiányt igyekszik pótolni az Aurum DTP Stúdió gondozásában most megjelent új LightWave könyv...

A könyv ára 2950 Ft.
Ehhez postaköltség is társul, de az árat rózsaszín csekken előre befizetve ezt nem számítjuk fel.
A CGA Computeres Grafika és Animáció c. magazin előfizetőinek 20%-os kedvezményt nyújtunk, így nekik csak 2360 Ft-ot kell feladniuk.
Megrendelhető a kiadónál:

Aurum DTP Stúdió Kft.
6001 Kecskemét, Pf. 36
Tel: (60) 486-811
E-mail: info@aurum.hu

Rövid ízelítő a tartalomból:

- a Modeler és a Layout újdonságainak bemu tatása,
- az összes, közel kétszáz LightWave-vel együtt szállított plug-in részletes ismertetése,
- gyakorlati példák többek között a Steamer, a HyperVoxels, a SkyTracer, a ParticleStorm Lite plug-inek működésének szemléltetésére, valamint a többrétegű textúrák beállításának, MetaNURBS vázmodellek készítésének bemutatására,
- LightWave FAQ a programmal kapcsolatban legyakrabban felmerülő kérdésekkel, a konfigurációs állományok leírása, és ezek mellett még sok minden más...

Mindez rengeteg tippel, tanáccsal fűszerezve, közel 500 oldalon.

A kiadványról további információk mellett képek, letölthető részletek is találhatók a **www.aurum.hu** címen.

Az előző részben a Linuxról írtam, valamint a telepítéséhez próbáltam adni egy pár tippet. Most az Amiga-specifikus részeket is kitárgyalnám, valamint kicsit jobban belemélyednék a Linux lelkivilágába, remélve ezáltal azt, hogy egyre többen kapnak kedvet ehhez az ingyenes operációs rendszerhez.

DEBIAN LINUX M68K

Linux, Amigán!
Varázslók helyett Démonok

Nemrég megjelent hivatalosan is az SLINK, azaz a Debian Linux 2.1. Mivel itt nem néznek le egyes platformokat, szinte azonnal 68K-ra is elérhetővé vált. Többen kérdezték tőlem hogy hogyan lehet hozzájutni egy komplett disztribúcióhoz. Nos, az egyik legkézenfekvőbb mód az FTP site-ok használata. A hivatalos site az FTP.DEBIAN.ORG (ki gondolná :). Itt található egy "mirrors" file, amiben le van írva az összes Debian-tükör. Én leggyakrabban az FTP.KFKI.HU-t használom, mivel ez teljes, valamint aránylag közel van, de jobb, ha mindenki kipróbálja a szerinte legmegfelelőbbet, mert nincs kizárva, hogy az ország végében már ritkul a sávszélesség. >:-) A másik, és egyben lustább/kényelmesebb módszer a haveroktól való beszerzés, akiknek már megvan. MRZ-nek és nekem biztos megvan egy-egy disztribúció. Mivel ingyenes, ezért otthoni (!) felhasználásra szabadon adható, vehető, másolható, ezért lelkiismeretfurdalás nélkül felvésik neked CD-re az említett urak, ám hadd szögezzem le, hogy nem vagyunk CD-másoló kisiparosok, különösen én nem.

Nos, minden Amigás először arra kiváncsi, hogy mennyire „Amigás a Linux" azaz mit támogat és mit nem, valamint hogy „MireJóEz?". Szintén egy site, a WWW.LINUX-M68K.ORG foglalkozik ilyesmi kérdésekkel, valamint található ott több FAQ is, de a „nagy átlag" kiépítésekkel rendelkezőknek (A1200) leírom hogy én mire jutottam:

Már bootoláskor felismeri a gép egységeit, legtöbbször gyártó és típus szerint is, és képes is használni azokat. Még a winchesterekről is el tud mondani szinte mindent. Felismeri a custom chip-eket is, és támogatja is azokat. A kickstart-ot természetesen már induláskor kilövi, ezért semmi fastexec, remap vagy hasonló mutatvány nem dob a teljesítményen, viszont legyen elég az, hogy egy kernel általában processzorhoz optimalizált. Legelső bootoláskor természetesen nem, különben nem működne alacsonyabb config-okon.

Modemeket, hálózati kártyákat is kezel, bár az utóbbit nem próbáltam. Az egeret is felismeri AmigaMouse néven.

A következő hasábon van egy lista, hogy mit lát az én gépemből a Linux.

```
Hardware:
Model:          Amiga 1200
CPU:            68040
MMU:            68040
FPU:            68040
Clocking:       39.7MHz
BogoMips:       26.52
Calibration:13260800 loops
System Memory:   16384K
Chip RAM:       2048K
PS Freq:        50Hz
EClock Freq:709379Hz
Graphics:       AGA
Detected hardware:
    Amiga Video
    Blitter
    Amiga Audio
    Floppy Controller
    IDE   Interface   (A1200
style)
    Keyboard
    Mouse Port
    Serial Port
    Parallel Port
    Hardware   Clock   (A2000
style)
    Chip RAM
    Paula 8364
    Lisa 8375
    PAL Alice 8374
    Zorro   AutoConfig:   1
Expansion Device
Character devices:
  1 mem
  2 pty
  3 ttyp
  4 ttyp
  5 cua
  6 lp
  7 vcs
 10 misc
 14 sound
 29 fb
Block devices:
  1 ramdisk
  2 fd
  3 ide0
Filesystems:
    ext2
    minix
    msdos
    vfat
nodev   proc
nodev   nfs
iso9660     affs
```

Amint látható, ELÉGGÉ JÓL eligazodik az én kiépítésemen is, ami egy A1200, Apollo 68040/40 + 16MB RAM, 6X-CD, 1.6 GB HDD volt, a cikk írása pillanatában.

Maga a Linux karakteres felhasználói felülete csak alig észrevehetően különbözik bármelyik másik platformon lévőtől, egy pár árulkodó vonáson kívül szinte teljesen megegyezik akár egy DIGITAL ALPHA-n futó Linux-szal.

A Linux EXT2 filesystemet használ, ez itt is igaz, ezért ez kompatibilis más Linuxok EXT2-jével is. Képes más filesystemek használatára is, mint pl. az AFFS (AmigaFFS), VFAT (windózer95), FAT16 (MSDOS), UMSDOS (dos alapú, de Linux-szerű) NFS (Network FileSystem), stb..... Minderre csak akkor hajlandó, ha ezek a MODULOK megtalálhatóak a kernelben (bele lettek fordítva), vagy pedig modulként elérhetőek a /lib/modules könvtárban. Megjegyezném hogy az SLINK i386-os változatában NEM TALÁLKOZTAM az AFFS-el. Jellemző :-/

Mivel a különböző protokollok szabvány szinten értendőek, ezért itt a kompatibilitás kérdése fel sem merülhet, akár az X-server protokollja is megegyezik bármelyik más platformon lévővel.

A rendszeren belül legtöbbször DAEMON-ok dolgoznak, ezek a mezei user szeme elől elrejtett programok, amik csak akkor szolnak közbe, ha valami fontos közlendőjük van. Ezek például a PPPD, INETD, GPM (egér-daemon), KERNELD, meg még jó néhány.

Akárcsak az AmigaOS-ben, itt is néhány könyvtárnak megkülönböztetett szerepe van. Az első és legfontosabb dolog, hogy a Linux nem különböztet meg egységeket. Neki minden egy könyvtárfában található, legyen az akár másik gépen lévő könyvtár. Ezért az induláskor talált /floppy és /cdrom könyvtár azért üres, mert még nincs bemountolva oda semmi (telepítés után).

A következő felsorolásból jól látható, hogy mennyire nagy jelentőssége van Linux alatt ezeknek a megkülönböztető könyvtáraknak:

/bin

Itt vannak a parancsok, és egyébb utility-k.

/dev

Itt találhatóak a géphez kapcsolt egységek, még a PAULA is! (/dev/dsp) ezeket hivatkozásra érdemes használni, máskülönben a rendszer beszól.

/etc

Itt a konfigurációs file-ok vannak, szinte az összes megtalálható itt. A nagyobb kategóriák könyvtárban vannak rendszerezve.

/mnt

Ide ajánlatos bemountolni más egységeket,

amik bootoláskor nem lettek automatikusan bemountolva (például vendég-winchesterek) de a floppy drive-ot és a CD drive-ot illik az őt megillető helyre betenni (/floppy és /cdrom) !

/home

A userek könyvtárai vannak itt, mindenkinek a login-ja szerinti névvel.

/root

Itt a rendszergazda otthona (/home :) van, ide kerül be belépéskor.

/usr

Itt a usereknek tartogatott programok lehetnek, de ez nem álltalános, mert például az /usr/src kifejezetten a forráslistáknak lett fenntartva.

/usr/sbin

Itt is user file-ok vannak, csak éppen ezek a Superuser file-jai (root) amikhez nem tanácsos piszkálni, mezei userként.

/sbin

Itt már tényleg csak a root fennhatósága alá tartozó utility-k vannak, használatuk a „Only root can do that" és a „Must be a superuser" üzenetekkel kerül díjazásra mezei user esetén.

/proc

Itt a processeket tartja nyilván a rendszer szám szerint felsorolva. Található itt más érdekes file is, például a „cpuinfo", és logfile-ok. Vigyázzunk arra, hogy ez nem az EXT2 filesystem része, hanem a PROC filesystemé, tehát nem közönséges könyvtár!

/var

Itt a rendszerváltozók vannak, és más egyéb rendszerhez kötött változók.

/lost+found

„Elveszett és megtalált" dolgaink kerülnek ide, egy esetleges FSCK után (File system check), amit a rendszer bootoláskor mindig lezavar, hacsak nem kérjük meg rá, hogy ne tegye.

A Linux karakteres konzolja az, amit rögtön bootoláskor meglátunk, alapesetben. Ebbe eléggé rendesen bele lehetne mélyedni, a különböző parancsokba, daemonokba, config file-okba, script-ekbe, feltéve ha visszajelzést kapok rá, hogy mi érdekli az olvasókat (az email cím és a nick nem dísznek van a cikk alján!!!) de reagálás híján csak az általam fontosnak tartott dolgokról tudok írni, és nem feltétlen azokról amik titeket érdekelhet!

A grafikus felület eléggé barátságos, különösen hogy többféle is van belőle. Erről és az előzőekről lesz szó a következőkben.

Most pedig "települjünk" tovább. :)

Ott hagytuk abba, hogy megvannak a megfelelően előkészített partícióink, és már majdnem rákattintottunk a StartInstall-ra, ám hirtelen elfogyott a cikk. Azok a bátrak, akik mégis rákattintottak, és sikerrel jártak/ráfaragtak, vessenek magukra, akik pedig nem, azok hasznásnak találhatják a követkető tipphalmazt:

- Ha az egész telepítés „láthatatlanul" indul, akkor bizony PAL monitorunk van, és nem sokat látunk a VGA módban induló Linuxból. Ekkor a VIDEO=PAL paramétert szúrjuk be a StartInstall script-be.

- A telepítő script mindig felajánlja az általa következőnek tartott lépést, ezt nem feltétlenül kötelező betartani, de ajánlott. A lényegtelen lépéseket (pl. configuring network) át lehet ugrani.

- a swap és root particiókat a rendszer megtalálja, ha megfelelően készítettük elő.

- amikor a "base system"-et keresi, akkor a "base2_0.tgz"-t keresi. (KISBETŰVEL!) Ha CD-ről nem találja, akkor válasszuk a „mounted filesystem" opciót, majd alt+f2..f4-gyel keressünk egy szabad konzolt. (Press enter to activate this console). Ekkor tegyük a következőket:

mount /dev/hda /cdrom

vagy

mount /dev/hdb /cdrom,

feltéve, ha ATAPI CD-nk van, és az első/második egység a buszon. SCSI CD esetén hasonlóan kell eljárni, csak sda, sdb, sdc...stb kell a hda/hdb helyére.

Ezután a „cd" majd az „ls" parancsokkal nézzünk szét és keressük meg a base file-t. Ha megvan, akkor a "pwd" paranccsal megnézhetjük, hogy melyik könyvtárban is vagyunk, ekkor menjünk vissza a telepítő konzoljára (alt+f1) és adjuk meg neki ezt az útvonalat. (A végére / kell!) Ekkor még egyszer kérdezi, válasszuk a ".....manually" lehetőséget (alsó), majd ugyanazt az útvonalat kell megadnunk, ha nem lenne már ott megadva.

- A Linuxot NE TEGYÜK bootolhatóvá harddisk-ről, mert ekkor szépen átirja az RDB-t, és hacsak nem volt róla biztonsági másolat, akkor annyi volt az AmigaOS partíciónak. (Disksalv esetleg segíthet, de minek odáig eljutni)

- Ha azon szerencsések közé tartoztok, akiknek az általam leszedett 2.0 van meg, akkor a base-file a disks-m68k könyvtárban NAGYBETŰKKKEL van elmentve. Hiába, FAT16 rulez :(Ekkor nincs más választás, át kell másolni a Linuxos root partícióra, (install közben) és ezt az útvonalat megadni a telepítőnek.

"cp BASE2_0.TGZ /base2 0.tgz"

- a bootstrap-nak AmigaOS oldalról megfelelő parmétereket kell adni, a StartInstall mintájára, csak hát itt nem /dev/ram lesz, hanem az általunk elkészített root partició. ha csak PAL monitorunk van, akkor tegyük bele a VIDEO=PAL paramétert is.

Bujdosó "Artlace" Artur
artlace@usa.net
artlace@erkel.hu

Az előfizetésről

Minden újsághoz mellékeltünk egy csekket, amin befizetheted az árát. Ha a csekket nem találod, kérj tőlünk egyet a 06-99-332-091-es telefonszámon, vagy e-mailben: amigavilag@syneco.hu.

Az összeg helyét üresen hagytuk, mivel Te döntöd el, hány számot szeretnél előfizetni. Ha csak ezt a számot kéred, az összeg helyére **1100**,- Ft-ot (az újság ára - ami most dupla - plusz 100 Ft postaköltség) írj (és - meglepő módon - annyit is küldj el...). A CD melléklet ára 1.000 Ft. Ha elő szeretnél fizetni, a következők szerint alakul az összeg:

- Fél évre (4 szám - 4x400 Ft + 4x100 Ft postaköltség):
  2.000,- Ft
- Fél évre CD melléklettel (4 szám + 2 db CD - 2.000,- Ft + 2x900,-Ft)
  3.800,- Ft
- Egy évre (8 szám)
  3.800,- Ft
- Egy évre CD melléklettel (8 szám + 4 db CD)
  7.200,- Ft

Természetesen az időközbeni áremelésekre az előfizetők immunisak. Ja, és a legfontosabb: nekik küldjük ki elsőként az újságot... CD melléklet az AmigaVilág 1999/2,4,6 és 8-as számához jelenik meg. Amennyiben nem kívánsz előfizetni, de minden számot meg szeretnél vásárolni, a minden magazinban megtalálható csekken kell az árát befizetned (persze előtte szólj nekünk, hogy küldjük el).

A csekket a következő címre küldd el:

Home Tec Kft
Sopron 9401
pf 377.

HASZNÁLT MONITOROK

TÍPUS	MÉRET	ÁR	TÍPUS	MÉRET	ÁR
PanaSynk P50	15”	24.900,-	Bell	15”	24.900,-
PanaSynk 4G	15”	24.900,-	Sony 100ES	15”	39.900,-
Compaq 1024	14”	15.000,-	Sony CPD 1791	17”	34.900,-
Compaq 151 FS	15”	17.900,-	Sony CPD 1704S	17”	39.900,-
Compaq P5	15”	24.900,-	Sony CPD 1730	17”	49.900,-
Compaq V50	15”	24.900,-	Sony CPD 2001 GT	17”	64.900,-
Compaq V70	17”	59.900,-	Sony SF1	17”	59.900,-
Eizo 9060 S	14”	15.000,-	Sony SF2	17”	64.900,-
Eizo F35	15”	39.900,-	Belinea 105575	17”	49.900,-
IBM G50	15”	29.900,-	Belinea 105586	17”	54.900,-
Samtron SC428	15”	24.900,-	SPEA 20’	20”	75.000,-

Az árak az ÁFÁ-t nem, de 6 hónap garanciát tartalmaznak.

A . S . Y . S . KFT.

9400 Sopron, Ágfalvi u. 16.
Fax: 99/332-091
Tel.: 20/9527-487
E-Mail: marosvolgyi@syneco.hu

ASYS

Computer Recycling

Speris Legacy

Először az irányításról néhány szót: Az irányok joy. F2-vel inventory. Itt lehet kiválasztani a cuccokat. Alt-al lehet odaadni, illetve használni azokat. A rózsaszin gem-ek pénzként funkcionálnak. A legyőzött ellenfelek után, valamint a ládákban, a virágok alatt találhatunk belőlük. Érdemes minden ládát kikutani, minden ellenfelet leverni, mert értékes cuccok akadnak utánuk.

Sharma City

Innen indul a játék, a főhős, Cho házából, ahol az éppen ébredezik. Kilépve a házból Sammy olyan info-t ad, hogy valahol egy kard található. A pálya nyugati részén van egy ház, alsó részében egy ládában egy kulcs, ami nyitja a palota keleti oldalán lévő szobát. Itt egy szekrényt kell eltolni, alatta lesz egy teleport, ami egy szobába visz, ahol a ládában megszerezhetjük első fegyverünket: egy kardot.

Ekkor még nem mehetünk ki, mert kell még egy pajzs is. Ezt pedig a Cho házától délre lévő labirintusban találhatjuk. Itt a kék az induló, a piros pedig a cél teleport. Egy kapcsoló kikapcsolásával máris megvan a pajzs is. Itt célszerű az ellenfelek irtásával maximumra tuningolni az energiánkat és a tapasztalati pontjainkat is.

Gillards Rhine

Itt az első fickó, akivel találkozunk Rupert, aki feltaláló-féleség. A Lake of Shimmering hídját egy troll őrzi, ezt csak úgy tudjuk kinyírni, ha Rupert segítségével - na meg 10 gem-ért- kapunk egy tőrt, amivel már lőni is tudunk a tűzgomb folyamatos nyomvatartása után. (Amikor a képernyő alján a sáv végig megtelik.) Ezzel már legyőzhetjük a trollt.

A híd után jobbra egy házban lakik Elsrika, aki néhány szép szó után beenged a házába. Itt megleljük a gyufát az egyik ládában. Ez a bombák felrobbantásához kell. Tovább jobbra van a Baboon fogadó, itt a baloldali Barnabas **(akkor Barnabas semmiképp sem „polgár", ugye? - a törd.)** 50 gemért ad egy gyűrűt . A House of Mystery-ben a kapcsolókat átkapcsolva a ládában egy fúrógépet találunk.

Az Információs Házba nem engednek be az őrök, mert kell a Security Pass. Ezt Rupert-től szerezhetjük meg oly módon, hogy a Hyper-Boots cipőnket felhúzva nekifutunk. Ekkor már beengednek az őrök a házba. Itt megtaláljuk a Riddle Book-ot. A térkép jobb felső sarkában van egy kő, amit a Red Potion-nal (ami extra erőt ad) a kezünkben tudunk eltolni. Alatta egy teleportot találunk, amivel a bal oldali kövekkel körbezárt ládákból megszerezhetjük a Yellow Potiont. Ezt a haldokló fickó fogja hálásan megköszönni, és cserébe nekünk adja az ékkövét, amivel pedig Phillisnek kedveskedjünk. Ekkor ad cserébe egy pipát, amit Zamma hiányolt már régóta.

Ekkorra már remélhetőleg elég sok gem van nálunk, és így talán tudunk Phillis-nél a boltban már vásárolni is GEM-et és a Védőkesztyűt (Protective gloves). Egyszer csak valami nagyon erős szag kezd terjengeni, amiről mindenkivel jól el lehel poénkodni. Ennek okozója a délen egy rusnya növény, amiből egy darabot megszerezve (a kesztyűvel a kézben), a pap azt kielemzi, és megállapítja, hogy rendkívül mérgező, és megcsinálja az ellenszert, amivel ki lehet irtani. A falu népe el is megy, hogy végrehajtsa.

A templomban - amíg a pap távol van - Joshua jön és azt mondja, hogy fontos mondanivalója van. Keressük majd meg az Információs háznál. Joshua el, pap vissza, és 200 gem a jutalmunk. Menjünk Elsrikához, és beszéljünk vele, azután adjuk oda neki a gyűrűt, amit a Baboon's Inn-ben kaptunk. Teljesen oda lesz tőle, és meghívja Cho-t vacsorára. Kis idő múlva menjünk vissza, és vacsorázzunk vele. Ezután felajánlja, hogy választhatunk valami ajándékot tőle **(vajon miféle szolgálatokért ajánlotta ezt fel? - a törd.)**, csak ne az órája legyen az. Ekkor vegyük fel a jégkalapácsot (Ice Mallet). Menjünk le a Pool of Dreams-hez és beszéljünk Jack-kel.

Kijutni innen a keleti kapunál a gonosz lovag legyőzése után lehet, mivel az elejt egy kulcsot, ami nyitja a kaput. A pálya nyugati részén találkozunk a macskával, aki nagyon éhes. Azt mondja, hogy szerezzünk neki valamit enni, akkor segít nekünk. A barlangban lesz egy kis kaja (bowl of cream), amit szerezzünk meg. Cserébe ad egy tippet. Ezt később máshol 10 gemért teszi majd.

Outlaws Cavern

Ez egy barlang, ahol először is a fúrógépre lesz szükség, amivel a két követ szét kell fúrni. Lefelé haladva szedjük össze a ládákból a kincseket, még lejjebb pedig a kapcsolót kapcsoljuk át. Ha ez megvan, akkor a felső részen van egy szakadék, amin nem tudunk átkelni jobbra, de a túloldalon van egy kapcsoló — lőjünk bele, és máris kész van a híd. Ezen átkelve végezzünk a szörnnyel, és ahol a két kis zöld lény mászkál fel-le, ott fel és balra van egy titkos helyiség, és ott van a Shatter Weapon, amivel Gillards-ban a hordókat is szétverhetjük, amikben elszórva mindenféle kincseket, és főleg a Riddle Book hiányzó lapjait találhatjuk meg. Ezeket összeszedve a barlangban a szoborhoz érve adjuk oda az immár teljes Riddle Book-ot, és ekkor előtűnik egy teleport, amivel kijuthatunk a barlangból a Cowtree Island felé.

A szobortól jobbra van egy híd, és ott is fel és jobbra egy titkos átjáró, amin keresztül eljutunk a barlang másik részébe. Itt menjünk végig az égő tűzig, és ha a barlang első részében a kapcsolót átkapcsoltuk, akkor itt a lépcső után a medence tele lesz vízzel. Menjünk bele, és a fejünk felett egy felhő jelenik meg, amivel azután elolthatjuk a tüzet, és átmehetünk. A teleport átvezet egy másik helyre, ahol vegyük fel a kisbabát, amit el kell vinni Ruperthez, aki visszavarázsolja teljes életnagyságba Taenith-et. Taenith-től hálából egy csípőfogót kapunk.

Cowtree Island

Itt egy gondolkodó csillaghal gondolataiból meríthetünk ötleteket a parton. A part keleti oldalán egy kis halacska szomorkodik, beszéljünk vele. A boltban vegyük meg az ásót, amivel aztán kutatgassunk a sírkövek körül. Itt megleljük a mágikus botot. A tehenekre vigyázzunk, mert ha ránk lőnek, akkor Cho egy barna hordószerű valamit kap magára, és ekkor a fegyvereket nem tudja használni. Ezt a valamit csak a Pool of Purity tóban megfürödve tudja levenni. Ez fenn van a pálya északkeleti részén.

A pályán található néhány házban teleportok és kapcsolók vannak, itt az összes kapcsolót át kell kapcsolni (4-et) és akkor a pálya közepén megjelenik a Nagy Vicckönyv **(windows 2000 user's guide? - a törd.)**.

Ezt a pálya északi részén szomorkodó O'Gert-nek adjuk oda, aki cserébe ígéri, hogy mivel sok idegen nyelven tud, bármit szívesen lefordít nekünk. Ide úgy juthatunk először is, hogy a mágikus botot használjuk, ahol egy kék jelzés van a földön a lépcsőknél, és így újabb híd épül. Beszéljünk Dicksonnal is, aki amiatt szomorkodik, hogy nem sikerül horgásznia semmit sem. Említsük meg neki a parti kis halat. Ezután Dickson kinyitja nekünk a házát, ahol egy iránytűvel leszünk gazdagabbak.

Dicksontól jobbra is érdemes egy kicsit ásogatni némi gem reményében. A bolt feletti házban egy fickó őriz egy ládát, de nem enged be a szagunk miatt. Ekkor kell az egyik tehénnel eltaláltani magunkat, és így a barna cuccban már beenged a fickó. Megkapjuk a ládából a Safe Suit-et, ami a Venus Lake-ben elengedhetetlen lesz ahhoz, hogy ott a közepén mászkálva megleljük a teleportot, ami a pálya felső végébe visz. Ott a macska barátunk 10 gemért ujabb ötletet ad: A titán ököllel a gyenge falak bezúzhatóak. Ettől jobbra a virágok alatt meg is leljük az említett öklöt. Ezzel az Outlaws barlangban a Cowtree-i kijárat mellett van egy hely, ahol használva előjön az újabb rejtett szoba, ahol megtaláljuk a láthatatlanná tévő ruhát.

Menjünk a boltba, és amikor Tomski az újságba mélyed, akkor menjünk a bolt hátsó részébe. Itt egy ládában egy szerelmes levél van. Menjünk Enyá-hoz, majd beszéljünk vele Tomski-ról, és adjuk oda a szerelmes levelet is. Aztán beszéljünk Tomski-val. Utána vissza Enya-hoz, de itt úgy menjünk be, hogy használjuk a láthatatlanná tevő ruhát, így kihallgathatjuk Enya és Shella beszélgetését: hova teszik a hátsó szoba (amihez a Pool of purity felől lehet bejutni) kulcsát, és hogy ott lesz a Tree of Serenity kulcsa is. Ezzel a láthatatlanná tevő ruhával azért vigyázzunk, mert erősen fogyasztja az energiánkat. Menjünk is el értük.

A pálya déli részén van egy kocsma, ahol a kocsmáros csak a fákat emlegeti, és elpanaszolja, hogy rablók fenyegetik, hogy adja oda a bevétele felét nekik. Megkéri Cho-t, hogy segítsen neki, szabadítsa meg a rabloktól, és cserébe ad 250 hink-et. Most már kimehetünk a Tree of Serenity-nél.

Tunnel

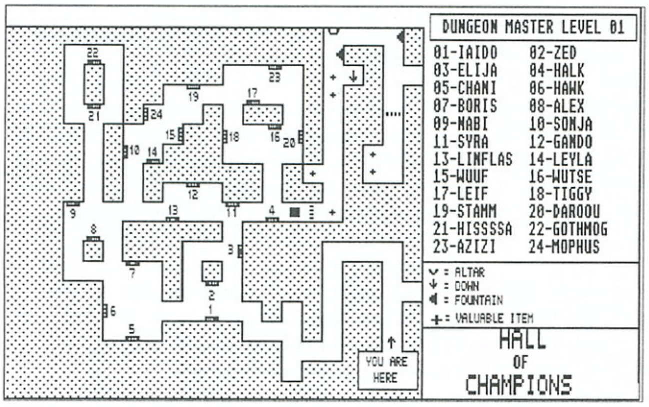
Ezen a pályán egy nagy bomba készül felrobbanni. Ezt gyorsan keressük meg és adjuk oda a sárga robotnak. A kapcsolókat mind ki kell kapcsolni. Ekkor a robot deaktiválja a bombát. A kapcsolók megközelítéséhez meg kell szerezni az ajtók speciális kulcsait. Lentebb egy házban macska barátunk újabb tippet ad 10 gemért: valamelyik kapcsoló változtatja a teleport célállomását... Az egyik egy titkos szobában van a bejárattól balra, ahol egy aluljárón kell átmenni, ott van a jobb oldalon, kb. az öreg tudóssal egy vonalban.

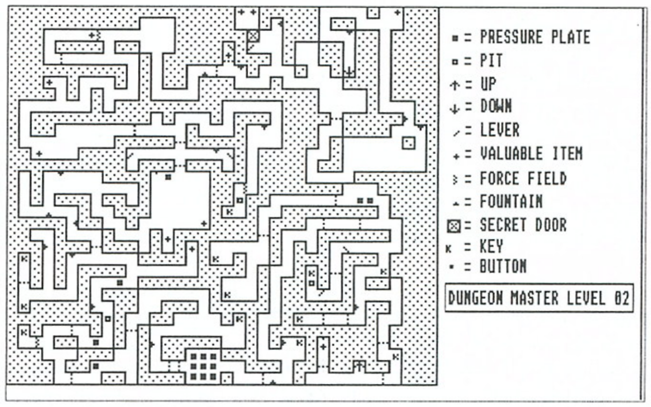
Ahol a bombát találtuk, attól jobbra van egy rozoga falrész, azt betörve találkozunk egy leláncolt fickóval. Ő Daythan. Szabadítsuk ki a Taenith-től kapott csípőfogóval. Hálásan megköszöni, és ad egy növekedést gyorsító szert. Itt jobbra van egy teleport, ami elvisz egy szobába, ahol a Speris Stone üvegét találjuk, de éppen még üresen. A pálya jobb alsó részén van egy ház, ahol egy fickó igen nehézkesen alszik. A pálya bal felső részén a ládában talált altatóból adjunk neki, és így teljesen álomba szenderül. A ház mögött van egy őr, aki nem enged tovább, valami engedélyt kér.

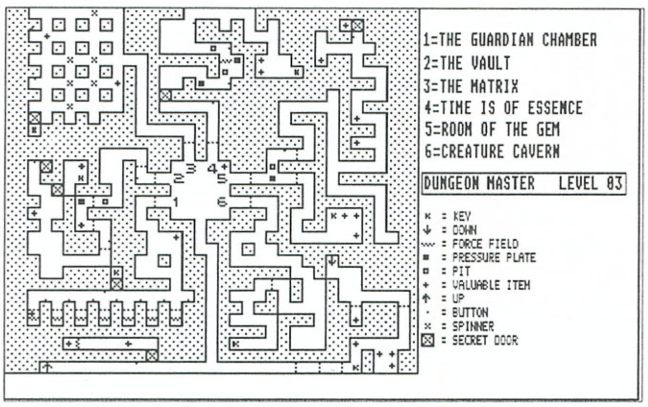
Én is csak eddig jutottam, de azért tovább küzdök, és majd folytatom.... Jó kalandozást!

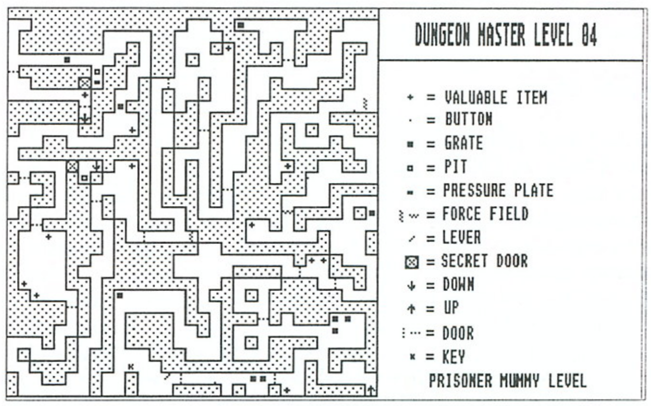
FJS Fekete János
fjanos@softhome.net

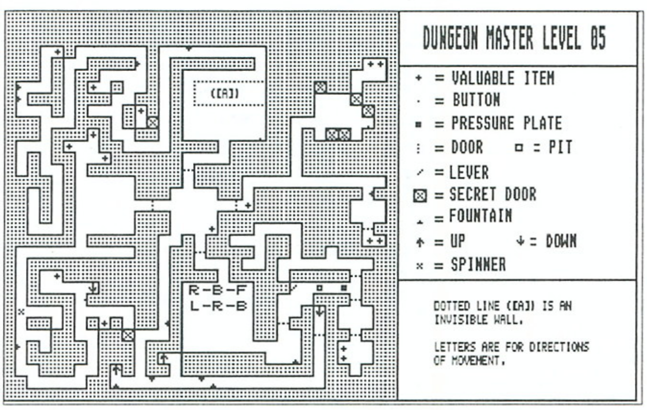
(Ha valaki továbbjutott, írja meg nekünk, szívesen közzétesszük. Várjuk továbbá olyan régebbi játékok leírásait, amiket magyar amigás magazinban még nem olvashattunk - nemcsak a törd.)

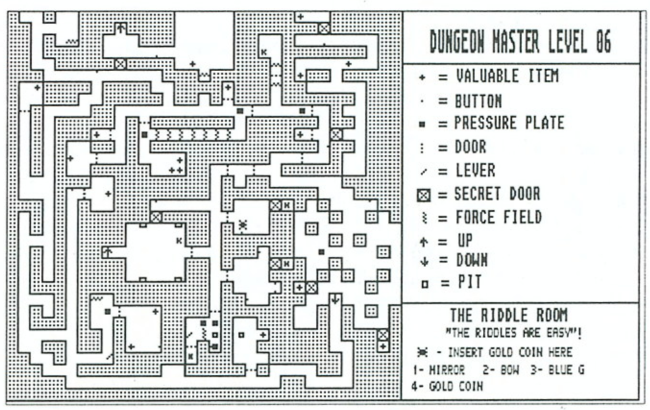






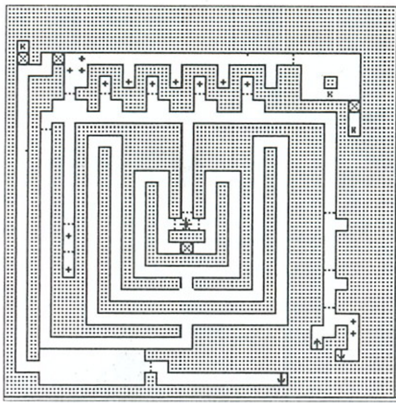






DUNGEON MASTER TÉRKÉPEK

Igen sokan kértetek tőlünk olyan leírásokat, amik Amiga500-as gépen is működő programokról szólnak. Nem könnyű olyan anyagokat találni, amiről még senki sem írt (olyat nincs értelme betenni a magba, ami más, régebbi kiadványban már szerepelt). E havi számunkban összeszedtünk néhány régebbi anyagot, reméljük, tetszeni fog majd. Végülis egy ekkora magazinban talán elviselhető, ha az oldalak töredékén régi anyagokból szemezgetünk...



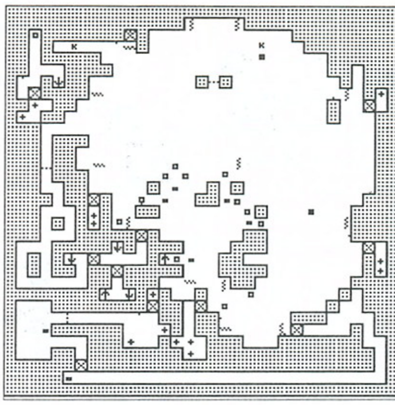
DUNGEON MASTER LEVEL 07

⁕ = FIRESTAFF
+ = VALUABLE ITEM
↑ = UP
··· = DOOR
⊠ = SECRET DOOR
· = BUTTON
↓ = DOWN
× = KEY

THE FIRE STAFF LEVEL

KEYS NEEDED:
4 - RA KEYS
1 - RUBY KEY
1 - MASTER KEY

RA KEYS ARE FOUND BETWEEN LEVELS 3 - 12

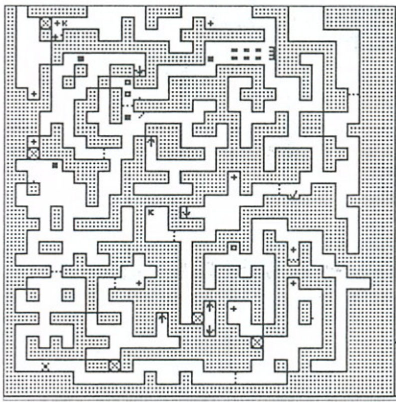


DUNGEON MASTER LEVEL 08

↑ = UP ↓ = DOWN
+ = VALUABLE ITEM
▫ = PIT ▪ = GRATE
▬ = PRESSURE PLATE
〰 ⦚ = FORCE FIELD
··· ⋮ = DOOR × = KEY
· = BUTTON
⊠ = SECRET DOOR

IN THE LONG HALL...GO 26 PACES TURN AROUND, WAIT...A DOOR WILL OPEN.

"THE ARENA"

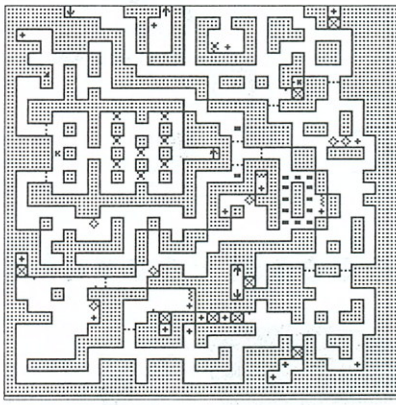


DUNGEON MASTER LEVEL 09

↑ = UP ↓ = DOWN
+ = VALUABLE ITEM
▫ = PIT ▪ = GRATE
▬ = PRESSURE PLATE
〰 ⦚ = FORCE FIELD
··· ⋮ = DOOR × = KEY
· = BUTTON
⊠ = SECRET DOOR
× = SPINNER
⁄ = LEVER
∃ = FIREBALL OUTLETS

✓ - CORBAMITE USED HERE

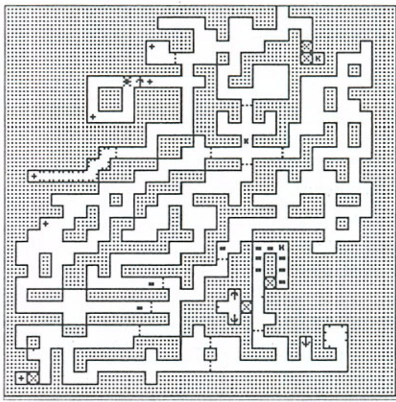
"THE RAT LEVEL"



DUNGEON MASTER LEVEL 10

↑ = UP ↓ = DOWN
+ = VALUABLE ITEM
◇ = GRATE
▬ = PRESSURE PLATE
〰 ⦚ = FORCE FIELD
··· ⋮ = DOOR × = KEY
· = BUTTON
⊠ = SECRET DOOR
× = TRANSPORTER

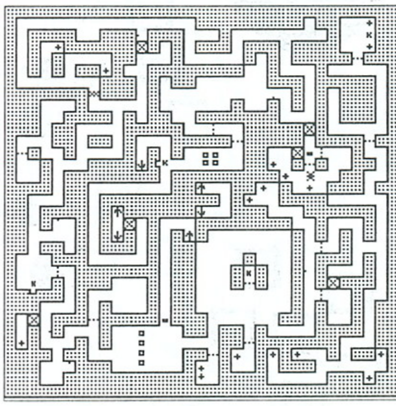
"THE FLYING SERPENT LEVEL"



DUNGEON MASTER LEVEL 11

↑ = UP ↓ = DOWN
+ = VALUABLE ITEM
▬ = PRESSURE PLATE
··· ⋮ = DOOR × = KEY
· = BUTTON
⊠ = SECRET DOOR
⫶ = POISON GAS VENTS
⁕ = "WALK AROUND"

"THE CLOCKWISE LEVEL"

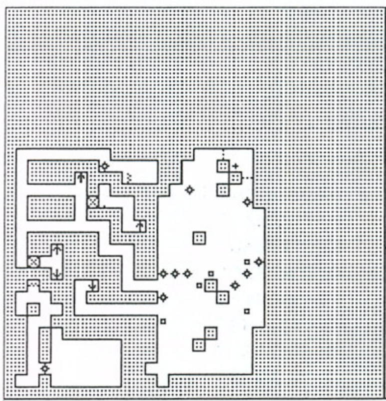


DUNGEON MASTER LEVEL 12

↑ = UP ↓ = DOWN
+ = VALUABLE ITEM
▬ = PRESSURE PLATE
··· ⋮ = DOOR × = KEY
· = BUTTON ▫ = PIT
⊠ = SECRET DOOR
⁕ = SPIDER HATCH AREA

×× = MONSTER BOUNDARY

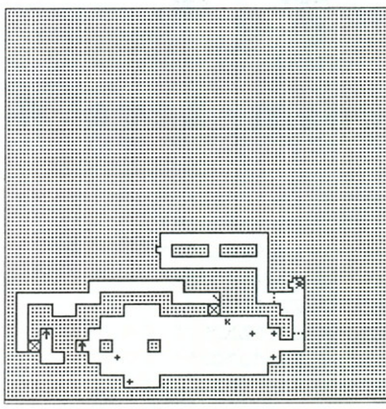
"THE KNIGHT LEVEL"



DUNGEON MASTER LEVEL 13

↑ = UP ↓ = DOWN
+ = VALUABLE ITEM
〰 ⦚ = FORCE FIELD
··· ⋮ = DOOR ▫ = PIT
· = BUTTON
⊠ = SECRET DOOR
◆ = FIRE ELEMENTALS

"THE LORD CHAOS LEVEL"



DUNGEON MASTER LEVEL 14

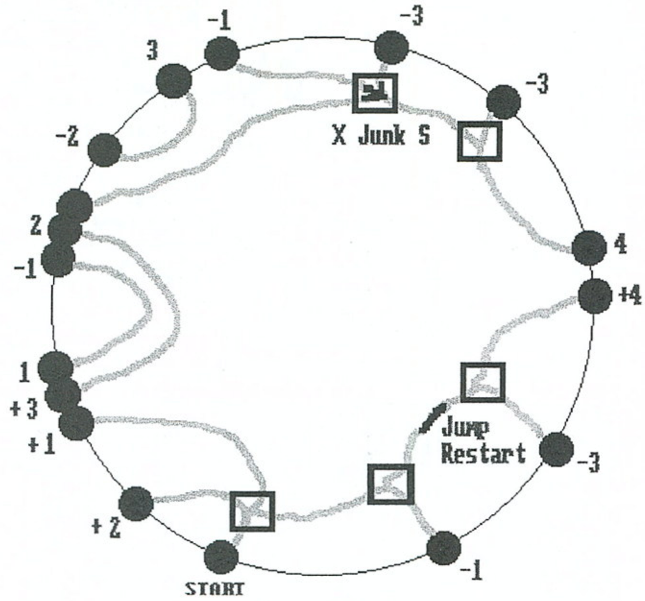
↑ = UP ↓ = DOWN
+ = VALUABLE ITEM
⟍ = LEVER × = KEY
··· ⋮ = DOOR
· = BUTTON
⊠ = SECRET DOOR
⁕ = POWER GEM

"THE DRAGON LEVEL"

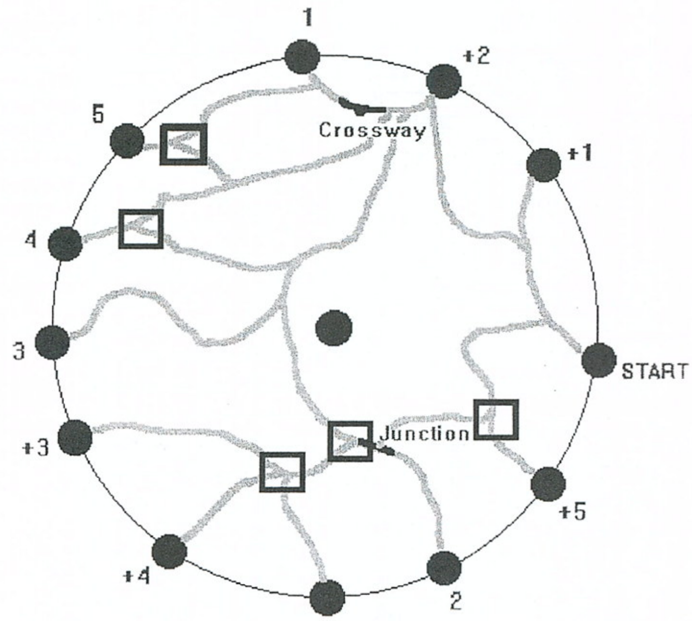
Symbols	Casters	Effects
⊞	Priest	Stamina Potion
⊞ ε	Wizard	Shield whole party
⊞ ⟆	Priest	Magic Shield Potion
⊞ ⟆ ◡	Wizard	Leaves Magic Footprints
⊞ ⟆ ⨯	Priest	Wisdom potion
⊞ ⟆ †	Priest	Vitality potion
≈	Priest	Restore Health potion
≈ ⟆	Priest	Cure Poison potion

Symbols	Casters	Effects
⁘ ⧖	Priest	Poison cloud
⁘ ъ ✳	Priest	See through walls
⁘ ъ ȣ	Wizard	Invisibility
⁘ ℸ ✳	Wizard	Lightning
⁘ ℸ ȣ	Priest	Monster confusion
⁘ ε ✳	Wizard	Light
⁘ ⟆ ◡	Priest	Dextreity potion
ᔕ	Wizard	Torch
ᔕ ε	Wizard	Fireball
ᔕ ⟆ ⨯	Priest	Strenght potion
ᔕ ⟆ †	Priest	Fire shield

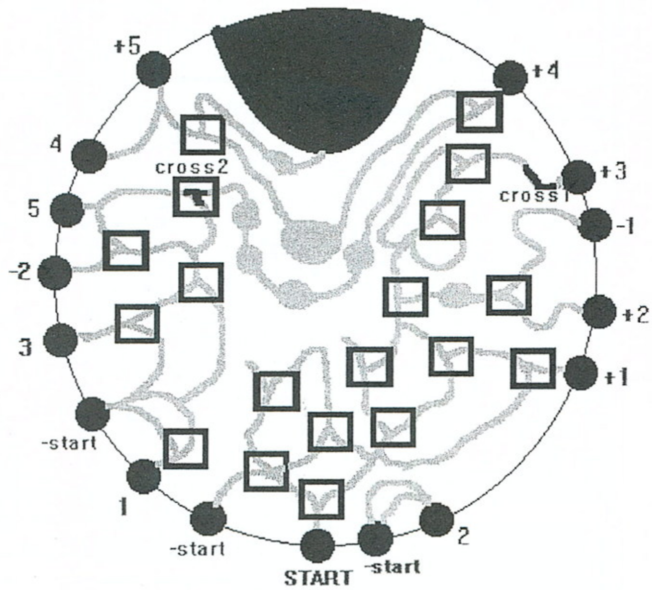
Symbols	Casters	Effects
o̲ ⧖	Wizard	Poisonball
o̲ ъ	Wizard	Weaken Non-Material
o̲ ε ȣ	Wizard	Darkness
♧	Wizard	Open Button Doors
♧ ⧖	Wizard	Poison Potion
♧ ℸ ȣ	Wizard	ZOKATHRA Spell
♧ ⟆ ✳	Priest	Mana Potion



Microcosm - Level 2



Microcosm - Level 3



Microcosm - Level 4

Microcosm térképek

Annakidején komolyan meglepett, mikor kétheti játék után kiderült: a Microcosm-ban nemcsak menni kell ész nélkül és lőni, hanem bizony az utat is meg kell találni a pályákon... Mindegy, talán még most sem késő, hogy leközöljük három szint térképét. Jó lövöldözést!

Behind The Iron Gate

Játék közben írd be:
"NIECHCEMYALCHEMY Ugrás a következő szintre
"MARCHETIC FIELDS" Sebezhetetlenség
"FRAJER KUPIL GRE" Return-re visszatér
"PROTESTUJITESTUJ" Életerő maximumra
Szintkódok:

2-"E113333FAS"	10-"RUQBBBBY23"	18-"ZEARRRRID3"
3-"G224444ETJ"	11-"GAEVVVVM3W"	19-"KUQBBBBYEC"
4-"H224444EUJ"	12-"5Z4MMMMVLJ"	20-"QPL1111DXX"
5-"GBL2222CLL"	13-"AAEVVVVMWK"	21-"UMIZZZZA5W"
6-"TQOPPPPW2E"	14-"KLP5555HRT"	22-"D15PPPPWHC"
7-"43CCCCC2TE"	15-"IKO6666GU3"	23-"CY3NNNNUAG"
8-"NADTTTTKM1"	16-"FGCTTTTK2G"	24-"G4ZIIIIR6N"
9-"3Y3NNNNUKC"	17-"H26OOOOX3B"	25-"K51LLLLSGE"

Bomb X

A címképernyőn a tűzgomb helyett a szóközt nyomd le, majd írd be:

02-"XBMOB"	19-"LIBER"	36-"PANAR"
03-"PLAIZ"	20-"STRIN"	37-"GONAD"
04-"SAFES"	21-"HAIRS"	38-"APHRO"
05-"HEROS"	22-"SOURI"	39-"CONTR"
06-"EXTAZ"	23-"EROTI"	40-"CUISS"
07-"SLURP"	24-"VIRTU"	41-"PILEU"
08-"WOUAH"	25-"STRIP"	42-"LANGS"
09-"HAAAA"	26-"HELLO"	43-"BISOU"
10-"RIGOL"	27-"PIEDD"	44-"ERECT"
11-"FACIL"	28-"DONNA"	45-"DSOUS"
12-"RAPID"	29-"DIVAN"	46-"COMPA"
13-"SYMPA"	30-"MINIE"	47-"PANTY"
14-"PRESR"	31-"FORME"	48-"LOLOS"
15-"VATIF"	32-"EPOUS"	49-"SESAM"
16-"MONST"	33-"BELLE"	50-"ORGAS"
17-"GAMEX"	34-"HABIT"	51-"JOUII"
18-"GATHO"	35-"JARET"	

Amiganoid szintkódok

02-"HELLO"	10-"HOUSE"	18-"CUBE"
03-"SIDE"	11-"FUN?"	19-"BOUNCE"
04-"BLOB"	12-"ROCKET"	20-"FELLOW"
05-"ACIEED"	13-"ANGLE"	21----"CBM"
06-"CHESS"	14-"OLLE"	22-"DISK"
07----"CAR"	15----"GNU"	23-"LABBY"
08-"ARROW"	16-"CROSS"	24-"DICE"
09-"LUCK"	17-"HOLE"	25-"LAST"

Track Attack

STAGE 1-"XZMHNYCK"
STAGE 2-"RDOTIHAR" (Level 25)
STAGE 3-"GELTCAMQ" (Level 39)
STAGE 4-"LVXBFKCH" (Level 56)
STAGE 5-"PHPXIYIG" (Level 71)
STAGE 6-"EKAGIZAJ" (Level 87)

Death Mask

Játék közben írd be: BELINDA és nyomj Return-t. Erre a következő szintre kerülsz.

Szintkódok:

```
02-"52385" | 13-"28283" | 24-"82855"
03-"22428" | 14-"85325" | 25-"58474"
04-"84843" | 15-"10769" | 26-"38392"
05-"22087" | 16-"25324" | 27-"55276"
06-"38641" | 17-"43542" | 28-"68163"
07-"06395" | 18-"62156" | 29-"75156"
08-"33224" | 19-"84678" | 30-"70948"
09-"35527" | 20-"57093" | 31-"54334"
10-"48962" | 21-"29264" | 32-"39814"
11-"65074" | 22-"47446" | 33-"52262"
12-"62438" | 23-"75330" | 34-"73164"
```

Defender 2

"GOATY" - Sebezhetetlenség
"INCAS" - Smart lasert kapsz a csillagkapuban
"ANDES" - A lézer kilövésekor visszanyered az energiád
"RAVEN" - Aktiválja a következő három billentyűt:
"I" - sebezhetetlenség be/ki
"N" - következő szint
"D" - autpilótával repülsz 23 szintet

Szintkódok:

```
01-"START" | 17-"LEMAC" | 33-"MAGOG" | 53-"IRATA"
05-"FLOYD" | 21-"ZIPPO" | 37-"FUNKY" | 57-"NEURO"
09-"FURRY" | 25-"LASER" | 41-"DONKY" | 61-"STOAT"
13-"BEAST" | 29-"DAFAD" | 49-"KANJI"
```

Devious Designs

szintkódok:

```
02-"PPFBGWLP" | 22-"GIBOLNGN" | 42-"ITNNAMNG"
03-"NPSSLNWS" | 23-"NNNSFBAM" | 43-"GITNEOBA"
04-"GIWBOLAP" | 24-"OPPSMBST" | 44-"OLOLSTMG"
05-"IYRAGNOE" | 25-"YTKWWBPR" | 45-"PLGIBYOB"
06-"TLFELNGT" | 26-"ITNMAMGN" | 46-"OLITANNG"
07-"NNSPFBBR" | 27-"GITMEOBM" | 47-"GOLGIBEB"
08-"TNWLFEEN" | 28-"OILFEIAN" | 48-"TNYTPRMG"
09-"YTMYWBPW" | 29-"YOPFBGPR" | 49-"LITPLWLA"
11-"YYRNFISM" | 31-"GITAGWSR" | 51-"NNNNYPBM"
12-"OIEIRPEN" | 32-"TPIRYBAN" | 52-"ITPLOLAN"
13-"YTAIBTLR" | 33-"LGOSLWLM" | 53-"LOLGGNOR"
14-"IOFTANON" | 34-"GGIBGWLN" | 54-"GOLOLNGN"
15-"GIBGIBWF" | 35-"NNNWYPBM" | 55-"MMMSFBAM"
16-"TYWTPRWO" | 36-"ITYBOLAN" | 56-"RMSFBMST"
17-"IYRNPMLE" | 37-"LITAGNOR" | 57-"EFWWNBPR"
18-"YYELOEIO" | 38-"GOIELNGN" | 58-"WRMMAMGN"
19-"NNMPINRE" | 39-"PPPPFBAM" | 59-"MWRMEEBM"
21-"LIBGGNOR" | 41-"YTNYWFOB"
```

EPIC

szintkódok:

```
1-"AURIGA"  | 4-"MUSCA" | 7-"FORNAX"
2-"CEPHEUS" | 5-"PYXIS" | 8-"CAELUM"
3----"APUS" | 6-"CETUS" | 9-"CORVUS"
```

Logical

szintkódok:

```
01--------"WELCOME" | 51-------"LOGISTIC"
02-"THE OTHER SIDE" | 52-"TURNING COLORS"
03-"QUADRI QUADRA"  | 53------"PARAMOUNT"
04-----"STONE ROAD" | .54-----"THE LADDER"
05----"NICE COLORS" | 55-----"BACK N RED"
06----"MORE COLORS" | 56--"TREASURE ROOM"
07-------"REAL FUN" | 57-"DONT WANT THAT"
08-"PINK AND PINK"  | 58--"THE FREE FALL"
09-----"GREEN PATH" | 59--"CORRADO BEACH"
10-"BAD DIRECTION"  | 60---"MORE POPCORN"
11-----"DONT PANIC" | 61--"WILD AT HEART"
12-----"COLORMANIA" | 62---"THE DARK AGE"
13----"REFRESHMENT" | 63------"DIMLIGHTS"
14------"FULL MOON" | 64----"THE FIFTIES"
15-"RUNNING BALLS"  | 65-"PICTURE OF HER"
16----"GREEN RIVER" | 66---"GORDIAN KNOT"
17----"TWO ISLANDS" | 67-----"HIGH SPEED"
18-"MORE ISLANDS"   | 68-----"ALEXANDRIA"
19-"TIMES CHANGE"   | 69---"RUNNING TEAR"
20-"OTHER THINGS"   | 70----"HER RAINBOW"
21------"BE HONEST" | 71--"WALK IN CREAM"
22-"BLUE N VIOLET"  | 72------"TOUCH HER"
23-----"THREE PATH" | 73-----"SHADOWLAND"
24------"DANGEROUS" | 74----"JACK IN BAG"
25-"THE WANDERER"   | 75------"VITAMIN C"
26-"SECRET CHAMBER" | 76-----"STUNT BALL"
27-"FALCONS FLIGHT" | 77-----"MIRRORLAND"
28-----"BLUE ANGEL" | 78------"ACE QUEST"
29----"FAR THUNDER" | 79----"BOA BOA BOA"
30-"A SIMPLE ONE"   | 80-------"DA DA DA"
31----"BLUE VELVET" | 81--"HAUNTED HOUSE"
32-----"PARADISE I" | 82----"THE SECRETS"
33----"CLASSIC ART" | 83---"SMILING JOKE"
34-"VENI VIDI VICI" | 84----"CHILDREN GO"
35-----"WE LIKE IT" | 85-"IT IS ATLANTIS"
36-"FOREVER HERE"   | 86----"ON THE ROAD"
37-----"WONDERLAND" | 87--"BLUE IS FIRST"
38------"THE SNARE" | 88-----"WOLFS MOON"
39--------"CURE IT" | 89-----"WILD CHINA"
40-"SUN IS SHINING" | 90----"ITS LOGICAL"
41------"A RAINBOW" | 91---"SHE COMPARES"
42-----"ARROW ROAD" | 92--"BIG MOUNTAINS"
43-"TURNING WHEELS" | 93-------"TOMOTTOW"
44-"ACCELERATION"   | 94-"TELEPORTER JAM"
45-"THE PRESDENT"   | 95-"LEVER SUNLIGHT"
46-"HE IS MISSING"  | 96-----"NEW EXODUS"
47-"PICKNICK TIME"  | 97--"THE PEACEPIPE"
48-"WHO IS CALLING" | 98-"FINAL SURPRISE"
49----"ANCIENT ART" | 99----"WHITE MIAMI"
50----"SHE IS GONE"
```

Locomotion

szintkódok:

Német változat:

```
B- "BOOT" | H- "HAND"
C- "CHOR" | I- "IGLU"
D- "DORF" | J- "JAHR"
E- "ENTE" | K- "KUSS"
F- "FUSS" | L- "LAND"
      G- "GIFT"
```

Angol változat:

```
B- "BEAR" | H- "HALL"
C- "CAVE" | I- "IRON"
D- "DUCK" | J- "JEEP"
E- "EAST" | K- "KING"
F- "FIRE" | L- "LUCK"
      G- "GIRL"
```

Blizzard 040 hack

Sziasztok skacok !

Bizonyára sok PPC kártya tulajdonosnak megfordult már a kicsiny kobakjában, hogyan lehetne a kedvenc kártyáján a 68k-s procit gyorsabb gondolkodásra ösztökélni? S ezzel csökkenteni a 040-esünk esetleges kisebbségi komplexusát. Már ha van neki ilyen 8) Nagyon jó dolog volt a Phase5-től a PPC kártyák megjelentetése. Bár ezzel azt hiszem nem vagyok egyedül. Viszont számomra néha egy kicsit zavaró volt a 603-as és a 040/25-ös procik közti sebesség különbség. Főleg azért, mert a progik többsége még mindig a 68k-ra támaszkodik, és ez bizony néha eléggé észrevehető. Ezt a cikket azoknak írom, akiknek a 040/25-ös sebessége nem elég, viszont nincs pénzük a combosabb kártyák megvételére, és nem riadnak vissza, ha forrasztó pákát kell a kezükbe venni. Az itt leírtakért természetesen felelőséget nem vállalok, de ha mindent úgy csinálsz, mint ahogy ez le van írva és nem hegesztőpákával forrasztasz, akkor a hack végére bizonyára egy boldogabb felhasználó leszel. Bizony-bizony, most a 040-es proci húzásáról lesz szó.

Nekem most egy BPPC 603/166 + 040/25-ös kártyám van. Aki esetleg még csak most gondolkodik ilyen és ehhez hasonló kártya vásárlásán, annak csak pozitívan tudnám jellemezni ezt a kártya családot. A Phase5-től jól megszokott stabil kártyáról beszélhetünk, és immár kb. 5 hónapja a 33 Mhz-re felhúzott 040-nel sem romlott a helyzet. Sőt a megmaradt stabilitás mellett, nőtt a 68k sebessége és a PPC - 68k közti kommunikációs sebesség + a ram elérés is. A ram elérési sebessége a PPC processzornál is megnövekedett, mivel a 68k kvarcoszcillátora szolgáltatja a buszfrekvenciát is. FONTOS, hogy csak jó minőségű és gyorsaságú ramokat rakjunk a kártyára, mert ez ellenkező esetben fagyihoz vezethet. Ez vonatkozik a sima /nem felhúzott/ kártyákra is. Azt hiszem ezzel ki is merült a PPC kártyák hátránya. Most akkor fogjunk neki a kártya hackeléséhez, csak előtte még pár mondat, hogy ne haljunk meg hülyén... Azért ne gondoljátok, hogy én olyan nagy ász vagyok. Sajna én is csak annyit tudok, amennyit itt leírok, de ez elegendő arra, hogy hackeljünk egy picit. Esetünkben a 040-es procit egy 50 Mhz-es kvarcoszcillátor hajtja meg. Ez az 50 Mhz a processzoron belül leosztódik 25-re. Így kapjuk meg a 25 Mhz-es proci sebességet. Tapasztalatok alapján a Motorola 68k-s processzorcsalád elég jól húzható. Képzeljétek, én már láttam 25 Mhz-es 030-ast 50-en ketyegni ! Azért ez már nem rossz, ugye? Persze túlzásokba sem érdemes esni. Ne probáljunk egy PPC procit utolérni. Esetünkben a 040/25-ös procit szerintem gond nélkül fel lehet tekerni 33 MHz-ig. Lehet, hogy a 40 MHz-et is bírná, de ez nekem a saját kártyámon már nem ment. Bár előfordulhat, hogy nálad a 40 MHz is gond nélkül működni fog. Már hallotam ilyenekről sima 40-es kártyáknál, de látni még nem láttam.

Természetesen az operációhoz szükségünk lesz néhány a kereskedelemben kapható alkatrészre. Úgymint 486-os hűtőbordára és 1 ventillátorra + 1 db 8 lábú és 1 db 14 lábú aranyozott IC foglalatra, és persze egy 66 v. 66.667 Mhz-es kvarcoszcillátorra. A foglalatokból a hosszú lábú változatot kell megvenni. Ez kb. 1-1,5 centis lábat jelent. És a 8 lábú foglalat lemezes legyen, mert ellenkező esetben nem tudjuk majd beforrasztani a panelba, és a 14 lábú foglalatot sem tudjuk belegyömködni. Ugyanis a hosszú lábú IC foglalatok az átlagosnál vastagabb lábbal rendelkeznek. Vásárláskor ellenőrizd, hogy egymásba tudnak-e csúszni a foglalatok. Vagyis a 8 lábúba a 14 lábú. A kvarcból ha lehet, akkor kocka, de ha nincs akkor a téglalap alakút vegyük. Ez utóbbit számítógépbontókban lehet zsákmányolni. Ha netán sikerül kocka alakút vennünk, akkor nem kell a 14 lábú IC foglalat. Ha rendelkezünk ezekkel az alkatrészekkel, akkor már nincs akadálya, hogy megkezdjük a műtétet. FONTOS! Lehetőség szerint csak weller pákával dolgozzunk, vagy valami hasonló finom szerelési célokra való pákával. Ugyanis elég vékony huzalok futnak a kártyán, amik nagyobb hő hatására bizony leválhatnak a panelről. Ezért egy nagy teljesítményű pákával komoly károkat okozhatunk. Azt hiszem, minden előzetes tudnivalót elmondtam, úgyhogy akár el is kezdhetjük a hackelést...

Először is forrasszuk ki az 50 Mhz-es kvarcot a helyéről. A mellékelt ábrán láthatod, hogy melyik kvarcról beszélek. Ha ez megvan, akkor a 8 lábú foglalatból operáljuk ki a középső négy lábat, úgy hogy csak a négy szélén maradjanak lábak. Ezek után már be tudjuk forrasztani a kivett kvarc helyére. A kvarcosszcillátorok lába általában elég vékony, ezért érdemes ónnal befutattni, hogy stabilabban álljon a foglalatban. Ha ez megvolna, és ha esetleg kocka alakú 66 Mhz-es kristályt szereztünk, akkor már nincs más hátra, mint hogy berakjuk a foglalatba és bekapcsoljuk a gépünket. Persze miután felragasztottuk a hűtőbordát + a ventillátort a 68k-ra. Érdemes szilikonzsírt használni a borda és a proci között a jobb hőátadás érdekében.

Ha csak téglalap alakú osszcink van, akkor szükségünk lesz a 14 lábú foglalatra is. Ezt úgy kell megpreparálni, hogy az első 2 szélső láb (1-es és a 14-es láb) maradjon meg, illetve a 8-as és a 12-es láb. Az összes többit le kell vágni. Arra figyelni kell, hogy a 7-es és a 8-as lábakból maradjon egy kicsi, mert ezt a két lábat össze kell kötni a 4-es és a 12-es lábbal. Nézd az ábrát! Az összekötést én a levágott maradék lábakból oldottam meg. Recycled rule 8) Ezt azért kell megtennünk, mert ezt a foglalatot fogjuk a most már 4 lábú foglalatba bedugni. Ha esetleg kicsit érhetetlenül fogalmaztam volna, akkor nézd + a rajzot. Ottan láthatod, hogy miről szövegelek már vagy fél órája...

Miután sikerült átalakítanunk a 14 lábú foglalatot is, akkor rögzítsük a hűtőbordát a 68k-n, ha még ezt nem tettük volna. Ha ezzel is kész vagyunk, akkor már nincs más hátra, mint hogy berakjuk a 14 lábú foglalatba a téglalap alakú oszcit és ezt az egészet pedig a 4 lábú foglalatba. FIGYELEM! Fontos, hogy a kvarc oszci lábkiosztása megegyezzen az eredetivel. Szóval ne rakjuk be fordítva, mert nem fog működni.

Ha mindent jól csináltunk, akkor most az oszcillátorunk a 68-k fölé nyúlik. Arra mindenképpen törekedjünk, hogy a foglalatok aranyozottak legyenek! Nincs más hátra, mint bekapcsolni kedvenc gépünket és várni a hatást.

Érdemes először megnézni, hogy a Sysinfo mit mond.

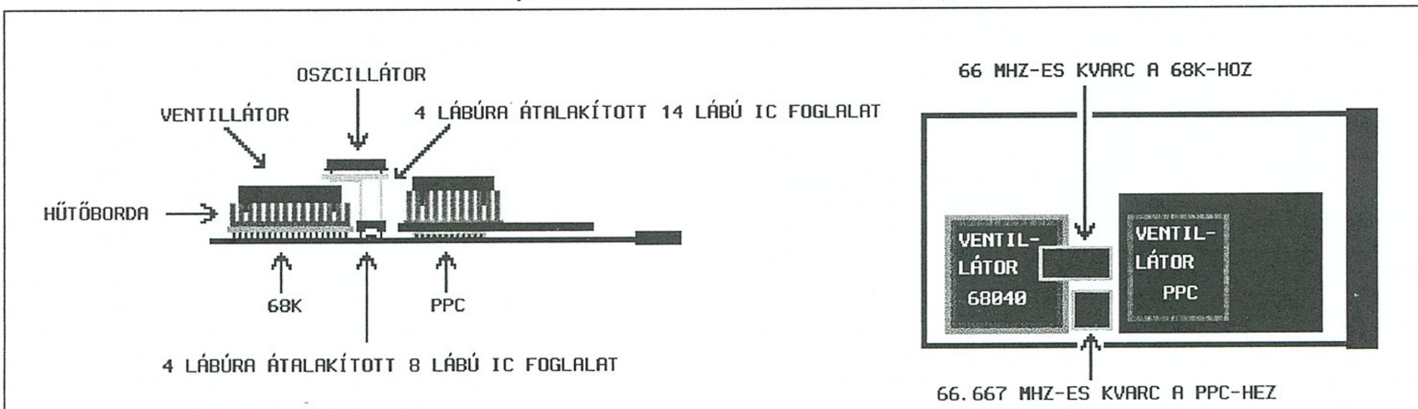
Készítettem néhány mérést a Sysinfo-val meg PPCMemtest ill. a SysSpeed nevű progikkal. Kb. hasonló eredményeket kell kapnod neked is.

A PPC Boot menüjében van egy ram bizgerálási opció. Ezzel a ram várakozásokat lehet ki-be kapcsolgattni. Ha jó minőségű és gyors ramod van, akkor érdemes ezzel kísérletezgetni. VIGYÁZZ! Mert ha gyenge minőségű a ramod, akkor bizony ez a ram bizgerálás fagyihoz vezethet.

Akkor lássuk a teszt eredményeket :

SysInfo

A ram elérési sebességet a PPCMemtest



Ugye mondanunk sem kell, hogy a kártya piszkálását mindenki a saját felelősségére végzi?

progival mértem 040/33 Mhz bekapcsolt ram várakozással (RamWriteWaitState, stb.)

PPCMemTest 1.1 (05.02.98) © by phase5 digital products

Performing PPC test with 50 iterations

Memcopy test in progress...

Speed: 21.00 MB/sec

Memread test in progress...

Speed: 89.28 MB/sec

Memwrite test in progress...

Speed: 65.78 MB/sec

Performing M68k test with 50 iterations

Memcopy test in progress...

Speed: 8.88 MB/sec

Memread test in progress...

Speed: 34.24 MB/sec

Memwrite test in progress...

Speed: 26.88 MB/sec

040/33 Mhz kikapcsolt ram várakozással (NoRamWaitState)

PPCMemTest 1.1 (05.02.98) © by phase5 digital products

Performing PPC test with 50 iterations

Memcopy test in progress...

Speed: 21.00 MB/sec

Memread test in progress...

Speed: 89.28 MB/sec

Memwrite test in progress...

Speed: 65.78 MB/sec

Performing M68k test with 50 iterations

Memcopy test in progress...

Speed: 13.29 MB/sec

Memread test in progress...

Speed: 37.03 MB/sec

Memwrite test in progress...

Speed: 40.32 MB/sec

SYSSPEED

SysSpeed-del mért adatok 040/33 Mhz be és ki kapcsolt ram várakozással (RamWriteWaitState... stb/NoRam WaitState... stb.)

68k Memory	MB/s	MB/s
Cache Read	63.42	63.33
ReadROMb	7.36	7.56
ReadROMw	13.83	14.84
ReadROMl	24.64	27.61
ReadFASTb	7.36	7.55
ReadFASTw	13.83	14.83
ReadFASTl	24.61	27.59
WriteFASTb	7.06	7.80
WriteFASTw	13.26	15.58
WriteFASTl	15.18	24.12
FAST2FASTb	4.77	5.22
FAST2FASTw	7.77	9.32
FAST2FASTl	9.70	14.64
FAST2FASTm	7.77	11.07
FAST2FAST16	13.87	19.92

PowerPC Memory	MB/s
Readb	47.59
Readh	63.26
Readw	60.67
Writeb	62.19
Writeh	47.18
Writew	38.50
Copyb	23.42
Copyh	25.81
Copyw	23.27

	Mips	Mflops
68k	24.14	9.15

??? Érdekes, nekem a Sysinfo mást mért 8)

Mips:25.15 Mflops:6.38

PowerPC	205.02	126.91

Azt hiszem, a számok magukért beszélnek!

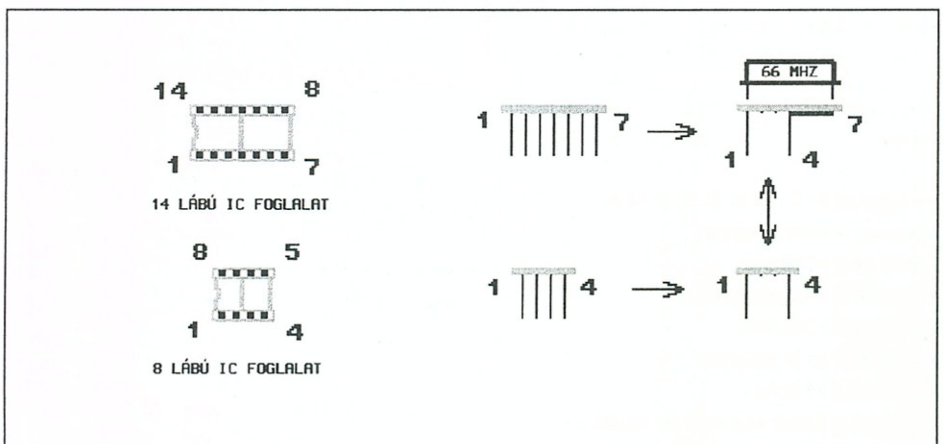
A megnövekedett teljesítmény mellett még nőtt a ram elérési sebesség is mind a 68k, mind a PPC procinál. Ez azért van, mert a 68k oszcija viszi a buszfrekit is.

Remélem sokaknak tanulságos volt ez a kis cikk. Ha ugy döntöttél, hogy felhúzod a 040-esed, de még kérdésed van ezzel kapcsolatban, akkor írj az alábbi címre, vagy gyere fel esténként az AmigaHU-ra.

Ezzel végére is értünk.

Ha egy-két helyen esetleg hülyeséget irtam volna, akkor azért elnézést kérek! Sajna kicsit még itt-ott még hiányos a technikai tudásom.

További jó hackelést !



Blizzard PPC HACK

Nahát, még alig hűlt ki a pákánk, máris nekiláthatunk a következő hacknek 8).

Az előző cikkben olvashattunk a BPPC kártyák 68k-s, azon belül is a 040-es húzásáról. Remélem, minden kedves probálkozónak sikerült baj nélkül feltuningolni kedvenc 040-esét. Ha még nem ment el a kedvünk a sok hackeléstől, akkor íme a következő adag.

A címe: A PPC procink gyilkolása

Joggal tehetjük fel a kérdést, hogy ha már a 040-es processzorunkat felhúztuk az egekig, akkor ugyanezt megtehetnénk-e a PPC procinkkal is.

A válasz: Miért is ne?

Szerencsére itt már nem kell plusz alkatrészt vásárolnunk. Kivéve egy hűtőbordát + 1 ventit, amit a már meglévő hűtőlemezre ragasszunk fel szilikonzsír használata mellett. Viszont mindeféléképpen csak weller pákával kezdjünk az operáláshoz !!

Itt a PPC-nk esetében nem oszcit kell cserélni (bár ezt én már előzőleg megtettem, sajna sikertelenül), hanem csak néhány ellenállást kell átforrasztanunk.

Persze Phase5 barátaink tettek róla, hogy ez a lehető legnehezebben legyen megoldható. Tegye fel a kezét, aki már látott smd ellenálást!

Na, vannak egy páran...

Na de most az tegye fel a kezét, aki látott már az smd-nél is kisebb ellenálást !

Aham, szerintem nem sokan vagyunk 8)

Ugyanis azok az ellenálások, amiket át kell majd forrasztanunk, lényegesen kisebbek, mint a standard smd-k. Arról most nem fogok beszélni, hogy én hogyan tuningoltam fel a PPC-met, de annyi jó tanácsot adok, hogy mielőtt nekilátnánk e pirinyó ellenálások átforrásztásához, előtte mindenképpen gyakoroljunk valami rossz bontott panelon, ami tartalmaz smd alkatrészeket. (Persze itt nem a PPC kártyánkra gondoltam... 8))

A lényeg az, hogy a külső oszcillátor előtt van 5db ellenálás egymás mellett, ami az első ábrán is látható. Ebből az 5 ellenálásból igazán nekünk csak a jobbról számított 4 db-bal kell foglalkoznunk. A bal szélső "ötödik elemmel" ne foglalkozzunk ! 8) Az tabu 8)

Ezek az ellenálások határozzák +, hogy az 50 vagy 66 Mhz-es kristályunkat milyen mértékben szorozzuk fel. Nálam a 166-os PPC-m esetében ez 2.5 szörös szorzót jelent. 66.666 x 2.5 = 166 Mhz.

Egy ilyen 166-os procit nyugodt szívvel fel lehet húzni 200 Mhz-re. Ebben az esetben már 3 x 66.666 = 200 Mhz-cel kell számolnunk. Ez mindössze csak 20 %-kal növeli a procink órajelét, ami szerintem abszolút elviselhető. Ahhoz, hogy a 3x-os szorzót beállítsuk, át kell rakosgatnunk egy-kettő ellenálást a négyből. A mellékelt ábrán tisztán látszik, hogy mely

ellenállásokat kell átforrasztanunk, és hová. Ezért erre most nem térek ki.

Persze vannak a PPC kártyáknak különböző változatai is. Ezért lehet, hogy nem 66.666 Mhz-es kvarc van a kártyádon, hanem csak 50-es. Mindenkor ehhez képest kell állítani a szorzót. Megnézed, hogy mekkora a kvarcod és kiszámolod, hogy az alap álapotban mekkora a szorzást jelent.

Én először meglepődtem, hogy nem találtam a rajzon a megfelelő szorzáskombinációt, amit alapból használt a kártya. De ez igazán nem is fontos. A 3-as szorzó rajta van a rajzon, és neked is min. ezt kell használnod.

Most röviden elmesélem, mit bakiztam hackelés közben. Csak tanulságképpen + hogy feloldódjunk, és ne remegjen a kezünk, mikor éppen elégetjük a miniatűr bigyókat 8)

Szóval megszereztem a rajzot a hackelésről.

Hmmmm, gondoltam, ha már minden adott, miért is ne húzzam fel kedvenc PPC-met.

Nekiláttam...

Kész.

Juppi, sikerült minden ellenálást rendesen beforrasztani, úgy, hogy még érintkeznek is 8).

Kártya berak.

Gép indul........

indul....

Na mivan ?

Egy kicsit belassultunk 8(

SysSpeed izzít.

Hopppá!

A 166-os PPC-mből lett 66 Mhz-es. Szorzóból osztó? 8)

Ez ám a jó hack... 8)

Kártya ellenőriz.....

Aham, 1 ellenálást nem forrasztottam át. Na lássuk csak...

Megvan. Na most izzít...

Uhhhh. 200-zal szakít a PPC-m!! Woooow...

Ebből leszűrhető három tanulság.

Az egyik az, hogy nem vagyok teljesen komplett.

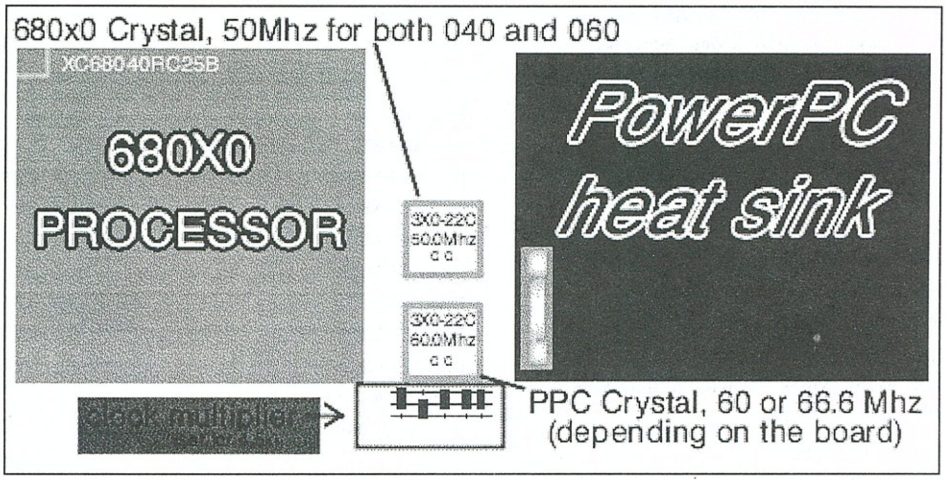
A másik, hogy megtaláltam az 1-es szorzó kombinációját...

A harmadik pedig, hogy szerintem nem tudjuk elcseszni a kártyát, ha véletlenül nem a megadottak szerinti kombinációt használjuk. Csak arra vigyázzunk, hogy ne melegítsük sokáig az smd-ket.

Most pedig a szokásos teszteredmények következnek:

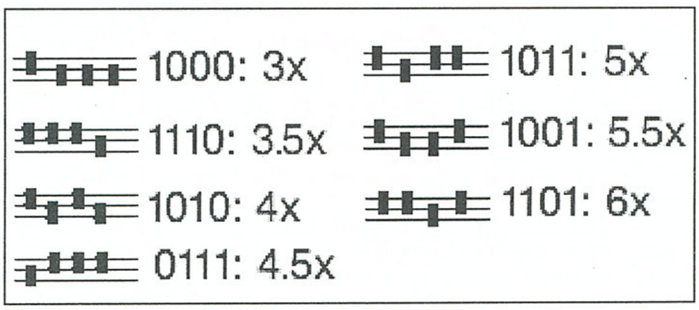
SYSSPEED

BPPC 603/166 (original) + 040/33 / BPPC 603/200! + 040/33 Ram: 68 Mega 60ns-os EDO



	Mips	Mflops
603/166	205.02	126.91
603/200!	246.00!	152.29!

PowerPC Memory	MB/s	MB/s
Readb	47.59	62.00
Readh	63.26	88.72
Readw	60.67	77.07
Writeb	62.19	81.50
Writeh	47.18	68.30
Writew	38.50	53.81
Copyb	23.42	31.49
Copyh	25.81	36.78
Copyw	23.27	31.02



PPCMEMTEST

BPPC 603/166 (original) + ß4ß/33 / BPPC 603/200! + 040/33 Ram: 68 Mega 60-ns-os EDO

PPCMemTest 1.1 (05.02.98) © by phase5 digital products

Performing PPC test with 50 iterations
Memcopy test in progress...
Speed: 26.59 MB/sec
Memread test in progress...
Speed: 111.11 MB/sec
Memwrite test in progress...
Speed: 86.20 MB/sec
Performing M68k test with 50 iterations
Memcopy test in progress...
Speed: 13.29 MB/sec
Memread test in progress...
Speed: 37.03 MB/sec
Memwrite test in progress...
Speed: 39.99 MB/sec

PPCMemTest 1.1 (05.02.98) © by phase5 digital products

Performing PPC test with 50 iterations
Memcopy test in progress...
Speed: 28.57 MB/sec
Memread test in progress...
Speed: 116.27 MB/sec
Memwrite test in progress...
Speed: 89.28 MB/sec

Performing M68k test with 50 iterations
Memcopy test in progress...
Speed: 11.36 MB/sec
Memread test in progress...
Speed: 37.03 MB/sec
Memwrite test in progress...
Speed: 34.24 MB/sec

Érdekes számomra, hogy a 040-es ramelérése lecsökkent. !?!? De hogy mitől, azt ne kérdezzétek...

Azt hiszem, mára ennyi elég lesz.

Sok szerencsét a hackeléshez !

Ha kérdésed van, írj a szokásos címre, illetve keress a az #AmigaHU-n !

Vagy nézd + a
http://zap.to/ppcoverclock site-ot.

Nagy Norbert
zacc@freemail.c3.hu
#AmigaHu

Amiga hardware kábelek

Amiga -> SCART

Amiga Cannon 23 SCART Csatlakozó

```
3 ------------------------------------- 15
4 ------------------------------------- 11
5 ------------------------------------- 7
10 -150 _()_ BROWN, GREEN, BROWN ----- 20
* 16 - 20 ------------------------------- 17,13,9 (Ground-screen)
22 ------------------------------------ 8
23 -100 _()_ BROWN, BLACK, BROWN----- 16
```

*kössünk össze néhányat próbaképpen, mert mindenhol más és más

Ha a hangot is szeretnénk hallani,akkor kössük össze a következőket is:

```
Amiga Hang Jobb (Közepe) -------- 2
Amiga Hang Bal (Közepe) -------- 4
Amiga Hang külsők --------- 6
```

Amiga -> VGA / Multisync Monitor

Amiga Canon 23 Video VGA Canon 15

```
3 -------------------------------------- 1
4 -------------------------------------- 2
5 -------------------------------------- 3
11 -------------------------------------- 13
12 -------------------------------------- 14
16 -------------------------------------- 11 (Ground-use screen)
```

Amiga Tápegység kábel kimenetei:

```
+----___----+          1 ------- +12 Volts
! 1      2 |           2 ------- 0 Volts
|    3     |           3 ------- -12 Volts
| 4      5 |           4 ------- No Connection
+----------+           5 ------- +5 Volts
```

NullModem Kábel

Csatlakozó 1 Csatlakozó 2

```
2 -------------------------------------- 3
3 -------------------------------------- 2
4 -------------------------------------- 5
5 -------------------------------------- 4
6 -------------------------------------- 20
7 -------------------------------------- 7 (ground - screen)
8 -------------------------------------- 20
20 -------------------------------------- 6 & 8
```

Párhuzamos (PARNET) kábel

Canon 25 Canon 25

```
(2-9)    D7-D0   ------------   D7-D0   (2-9)
(12)     POUT    ------------   POUT    (12)
(11)     BUSY    ------------   BUSY    (11)
(13)     SEL      -+------+-    SEL     (13)
(10)     ACK     -/       /-    ACK     (10)
(18-22)  GND     ------------   GND     (18-22)
```

FJS

CJPEG-DJPEG

Egy professzionális JPEG tömörítőt és kitömörítőt mutatunk most be. Ez a program képes IFF-ILBM 24bites és HAM képeket kb 1:10 arányban tömöríteni csekély minőségromlással.A programnak van 68000-es és 68020-ra optimalizált verziója is. A prg CLI-ből indítható, és a következő paraméterekkel:

CJPEG -Q (quality-minőség %-ban, pl.-Q80) -o -T -d forrásfile célfile

-T Targa file formátumot vár inputként, nem IFF-ILBM-t

-o optimalizálja a megváltozott paramétereket

-d nyomkövetési mód

Példa

Cjpeg dh0:munka/pic.001 dh1:work/PIC1.JPG

Ilyenkor a prg az alapbeállítással dolgozik, a minőség (-Q) kb 80%. Ezt nem is célszerű állítgatni. Egy 24bites 760k-s képből 67k jpeg képet csinált. Helymegtakarításra a legcélszerűbb. Én például a HAM8-as képeimet minden Jpeg-be konvertáltam,és a minőség alig romlott(TV-n). De ha fel akarjuk használni a Jpeg képeinkből valamit, akkor válik szükségessé,hogy visszakonvertáljuk a nekünk kívánt formátumra.

Erre a munkára az ADPRO lenne a legjobb, de nincs mindenkinek 3-4-5-x megabájt memóriája, amit az adprócska kíván szerény kb 2mb-os 24bites bufferéhez. Ekkor lép be a képbe a DJPEG. Ez a Jpeg képből csinál kívánt formátumot

Paraméterei:

DJPEG -b -q (színszám) -D -g -G -T -I -H -d forrásfile célfile

-b elmosás, javítja a kép minőségét

-q színek száma pl. -q256 256 színű lesz a kép

-D nem használ ditheringet a digitalizáláskor

-g szürkeárnyalatos képet készít

-G a kép GIF formátumú lesz

-T a kép TARGA formátumú lesz

-I a kép IFF-ILBM formátumú lesz

-H a kép IFF-HAM lesz

-d nyomkövetési mód

Ha nem adunk meg opciót, csak fileneveket, akkor a kép raw PPM formátumú lesz.

Ha egy 256 színű GIF-et szeretnénk, akkor:

DJPEG -q256 -G dh0:munka/PIC.JPG dh1:work/PIC.GIF

Ha egy 16 színű IFF képet, akkor pedig: DJPEG -q16 -I dh0:munka/PIC.JPG dh1:work/PIC.16

A prg 020-as verziója elég gyors, egy 760k-s 24bites képet alapgépen kb. két perc alatt tömörített össze 67k-ra. Ezt ajánlom még azoknak, akik nem rajonganak a fél megás képekért.....

FJS

ADATÁTVITELI SZABVÁNYOK

Aki találkozott már modemmel Amigán, az itt olvasható fogalmak jó részét olvashatta a modem gyári könyvében, vagy azokban a programokban, amelyek a modemmel kommunikálnak (pl. Term). Reméljük, ez a kisszótár tisztáz néhány alapfogalmat...

Bell

Amerikai modem szabvány

103/113: 300 bit/s aszinkron teljes duplex modem

212: 1200 bit/s szinkron/aszinkron teljes duplex modem

EIA

Amerikai Villamosmérnökök Szervezete

Ajánlásai (pl. RS232, RS422, RS485) általában megfelelnek valamelyik CCITT ajánlásnak.

CCITT

Nemzetközi postai szabványosítási szervezet

V sorozatú ajánlásai a szabványos telefonhálózaton, mig az X sorozatú ajánlások a csomagkapcsolt adatátvitelre tartalmaznak előírásokat.

LAN

Lokális (helyi) hálozat

Kis kiterjédesű (max. 1-2 km) területen található számítógépek általában nagy sebességű (1-100 Mbit/s) összekötésére szolgál.

WAN

Nagy kiterjédesű (több 100 - több 1000 km) számítógéphálózat

Leggyakrabban valamilyen postai szolgáltatás (pl. telefonhálózat, X25 csomagkapcsolt hálózat) igénybevételével kerül megvalósításra.

HAYES

Amerikai modemgyártó cég.

Intelligens modemekhez kifejlesztett vezérlőparancsai gyakorlatilag szabvánnyá váltak. A parancsok alkalmasak a modem adatátviteli sebességének, üzemmódjanak, vonali jellemzőinek stb. beállítására.

ALAPSÁVI ADATÁTVITEL

Olyan adatátviteli eljárás, amikor az átvinni kívánt adatokat közvetlenül - azaz moduláció nélkül, csak a fizikai jellemzők (pl. szint, galvanikus kapcsolat, stb.) megváltoztatásával továbbítjuk.

BÉRELT VONAL

A nyilvános telefonhálózaton a nap 24 órájában folyamatosan rendelkezésre álló vonal, amely gyors elérésű pont-pont összeköttetést biztosít, igen magas költségek mellett.

KAPCSOLT VONAL

A nyilvános telefonhálózaton rendelkezésre álló előfizetői pontok valamelyike, amely alapvetően telefonkészülék segítségével történő beszédátvitelre szolgál. E célnak megfelelően a frekvenciasáv 300 és 3400 Hz közé van korlátozva, ami nem teszi lehetővé az alapsávi adatátvitelt. Adatátviteli célú hasznosításához modemre van szükség.

GDN

Alapsávi egyenáramú adatátviteli berendezés fizikai érpáron történő adatátvitelhez. Maximális sebesség 38.4 Kbit/s, maximális távolság 30 km.

MODEM

Adatátvitelre szolgáló készülék, amely adáskor MOdulációt (frekvencia, fázis, esetleg kvadraturamodulációt), vételkor DEModulációt használ. Az egyszerű, intelligencia nélküli modem a fenti funkciókon kívül csak egy átkapcsolót tartalmaz a kezelői telefon átváltásához (dumb modem). Az intelligens (smart) modem paraméterei programozhatók, alkalmas tárcsázásra, hívásismétlésre, a bejövő hívás fogadására, automatikus vonalkiegyenlítésre, hibajavításra, adattömörítésre stb.

VONALKAPCSOLT HÁLOZAT

Olyan adatátviteli hálózat, amely eleve erre a célra épült, és az összeköttetés ideje alatt állandó fizikai kapcsolatot tart fenn az összeköttetésben álló két fél között. Nálunk ilyen a DATEX-L hálózat.

SZIMPLEX

Egyidejűleg csak egyirányú adatátvitelt jelent, azaz az egyik állomás mindig csak ad, a másik mindig csak vesz. Általában így nevezik azt az üzemmódot, amikor a két irány adatátviteli sebessége jelentősen eltér egymástól (ún. felügyeleti csatorna esetén).

FÉLDUPLEX

Felváltva egyirányú adatátvitel, azaz mindkét állomás szerepelhet adóként és vevőként egyaránt, de egyidőben, egyszerre nem adhatnak.

KÉTHUZALOS VONAL

Az adatátvitel egy érpáron (két huzalon) történik. A duplex adatátvitel ilyenkor általában frekvenciaosztással valósul meg.

A nyilvános távbeszélő hálózatra csatlakozó modemek ilyen vonali csatlakozással rendelkeznek.

NÉGYHUZALOS ÁTVITEL

Az adatátvitelhez két érpár, azaz négy huzal áll rendelkezésre. Általában csak pont-pont összeköttetés, esetleg bérelt vonal lehet ilyen. Lehetővé teszi a teljes duplex üzemmód azonos frekvenciát, esetleg alapsávi átvitelt használó készülékek között.

DTMF (Tone)

A fejlett elektronikus telefonközpontokban használt tárcsázási mód, amely lehetőséget nyújt a már felépült kapcsolaton keresztül további információk átvitelére. A Dual Tone Multi Frequency szavakból származik.

PULSE

Az impulzustárcsázási mód jelölése. A hagyományos mechanikus központok csak ezzel működhetnek. Magyarországon a 10 impulzus/s, 40%-os kitöltési tényezőjű beállítás szükséges.

V21

300bit/s teljes duplex modem szabvány, megfelel a BELL 103-nak.

V22

1200bit/s teljes duplex modem szabvány, megfelel a BELL 212-nek.

V22bis

2400bit/s teljes duplex modem szabvány, amely felülről kompatibilis a V22 szabvánnyal.

V23

600/1200bit/s félduplex modem szabvány, amely rendelkezik egy 75bit/s-os ellenirányú ún. felügyeleti csatornával.

V24

Az adatvégberendezés (DTE) (pl. számítógép) és az adatátviteli berendezés (DCE) (pl. modem) közti interfész legelterjedtebb fajtája, megfelel az RS232C-nek. Az interfészjelek funkcionális leírását tartalmazza. A mindennapi szóhasználatban általában beleértik a mechanikai, valamint az elektromos es időzítési előírásokat is, bár ez utóbbiakat a V28 ajánlás tartalmazza. +-12V névleges feszültségszinteket használ, egy közös földvezetékhez képest. A megengedett maximális sebesség 19.2kbit/s, az ajánlott távolság 15m.

V32

Max. 9600bit/s sebességű, duplex szinkron modem szabvány. Kombinált többszintű fázis- és amplitudómodulációt használ, speciális bitcsoport kódolással, amely lehet 16 szintű ún. nemredundáns kódolás, illetve 32 szintű redundáns trellis kód.

V32bis

A V32 tervezett módosítása, amely 7200, 12000 es 14400 bit/s sebességű átvitelre is tartalmaz előírásokat, illetve vonali hiba esetén gyorsabb feléledést tesz lehetővé.

V42

Hibajavító eljárás, amely az átvitel során keletkezett hibákat felismeri és részben a redundáns kódolás segítségével javítja, illetve szükség esetén ismétlést kér. Két változatban működhet, egyrészt a saját LAMP eljárása szerint, másrészt az MNP4-es eljárás szerint a kompatibilitás biztosítása céljából.

V42bis

Adattömörítő szabvány, amely a Lempel-Ziv algoritmus segítségével az átvivendő adatállományban lévő ismétlődő minták számától függően max. 4-szeres tömörítést (compression) tesz lehetővé. Csak a V42 szabványú hibajavító protokollt alkalmazó modemekkel használható. Az előzetesen (pl. PKZIP-pel) végrehajtott tömörítéstől függetlenül működik.

MNP

Az amerikai Microcom cég szabadalmazott hibajavitó, ill. tömörítő eljárásainak jelölése (Microcom Network Protocol). Az MNP 1, 2, 3, 4 ebben a sorrendben egyre fejlettebb hibajavitó algoritmusokat jelölnek, Az MNP4-et az újabb modemek ROM-ba égetve tartalmazzák, ami lehetővé teszi a menetközbeni, a felhasználó számára transzparens alkalmazását. Az MNP5 algoritmus adattömörítést végez, kb. az eredeti méret felére, szintén a modembe építve.

FJS

ADPCM programcsomag

Vannak népek, akik - eléggé el nem ítélhető módon (velem együtt) - még midig csak maximum 030/40-es kártyával rendelkeznek. De így szinte lehetetlen az MP3 zenék lejátszása. A legegyszerűbbnek az tűnik, ha szépen lekonvertálgatjuk az állományokat mondjuk az MPegA-val AIFF formátumba. Igenám, de ekkor meg majd' tízszer akkora lesz a mérete... De ez már a múlté! Találtam egy érdekes programcsomagot az Amineten, az utils/pack könyvtárban ADPCM_package.lha néven. A következőket teheted vele:

- leszedhetsz hangCD-kről zenéket és elmentheted ADPCM formátumban. (Toshibán tutira működik, más IDE és Atapi felületű meghajtóknál csak akkor, ha az emulálja a szabvány SCSI parancskészletet.)
- RAW PCM és AIFF formátumban tárolt zenéidet konvertálhatod ADPCM-re. (Sőt még MPeg-ről is - egy kis scripttel -, csak kell hozzá a Tavenard féle MPegA minimum 2.9-es változata. Lásd később.)
- mindezekhez - Deliplayer és saját - lejátszókat is tartalmaz a csomag.
- adattípusokon keresztül konvertálhatsz zeneállományokat ADPCM-re.
- ADPCM 'datatype' is van benne, hogy használhasd a MultiView-t is.

Az ADPCM egy hang tömörítő módszer elég jó hatásfokkal. Pl. a kotonszemű dzsót (kb. 3 perc) letömöríti kevesebb, mint 1 megára. (MP3-nál valamivel több) Ha monoban rögzíted, még nyerhetsz kb. 25-40 %-ot.

Nem véletlenül írtam programcsomagot, ugyanis a fent vázolt dolgokat nem egy program végzi valami barátságos (MUI) felülettel vezérelve. Minden funkcióra külön program van, ahol kell, kőkemény CLI paraméterezéssel (fontolgatom, hogy készítek hozzá felületet mondjuk ARexx szkripttel, de ez még a jövő zenéje). Tehát a hat program a következő:

ADPCM_DT

A rendszerhez illeszthető ADPCM adattípust tartalmazza.

Telepítése

A könyvtárban található Devs/Datatypes, és Classes alkönyvtárak tartalmát másold a a rendszerpartíciód azonosnevű könyvtáraiba. Indítsd újra a rendszert. Ugye a 'Startup-Sequence' állományodban benne van az 'AddDatatypes REFRESH QUIT' sor? Ha nincs, akkor gépeld be és máris használhatod az új adattípust. (egyébként van hozzá install szkript is)

Megjegyzés

Ha 128k-nál nagyobb zenét akarsz lejátszani az adattípuson keresztül, WB 3.1 (sound.datatype V40.6)-re is szükséged lesz.

CDRipper

A program segítségével szedhetsz le audio CD-ről hangsávokat és tárolhatod ADPCM2, vagy ADPCM3 formátumban. Hát az én Sony négyszeresemről nemigen sikerült még...

Használata

A programot CLI/Shell ablakból indíthatod a szükséges paraméterekkel együtt begépelve.

Sablon

TRACK/N/A, NUMTRACKS/K/N, TO/K/A, BITS/K/N, DEVICE/K, UNIT/K/N, MAXIMIZE/S, BOOST/K/N

TRACK/N/A

Annak az audio sávnak a száma, amit le akarsz rippelni. (Hé, nem ellenőrzi!)

NUMTRACKS/K/N,

Amennyit az első után még le kell rippeljen.

TO/K/A,

Az útvonala és a neve annak az állománynak, ahova írni akarod a zenét (kötelező a használata).

BITS/K/N,

Értéke határozza meg, hogy milyen formátumban mentsen: 2 = ADPCM2, 3 = ADPCM3.

DEVICE/K,

A SCSI meghajtó neve, amit használsz.

UNIT/K/N,

A CD meghajtó SCSI egység száma, jumperfüggő.

MAXIMIZE/S,

A zene dinamikájával, a quantizációval kapcsolatos kapcsoló.

BOOST/K/N

A zene hangerejének átállítása: százalékban van, de ne rakd ki a % jelet (ne adj meg túl sokat, mert torz lesz a hang).

Példák

CDRipper 5 TO Ram:Zene BITS=3 DEVICE=gvpscsi.device UNIT=2

CDRipper 3 NUMTRACKS=2 TO Ram:Zene MAXIMIZE BOOST=125

Deliplayers

Egy DeliPlayerhez lejátszó ADPCM formátumú zenékhez. Az audio.device-t használja, és állíthatod a hangerőt és a balanszot, sőt a zene hosszabb is lehet, mint a memóriád nagysága.

Telepítés és használat

Másold be az ADPCM-player állományt a DeliPlayers könyvtárába és tölts be egy ADPCM zenét a DeliTrackerbe. Már le is játszhatod...

Van még kérdés?

Hifi2ADPCM

A program segítségével konvertálhatsz RAW PCM, CD-DA és AIFF zenéket ADPCM2 és ADPCM3 formátumba (a CD-DA stuffokat monoba fogja konvertálni).

Használata

CLI/Shell-ből indítható a szükséges paraméterekkel együtt beírva.

Sablon

FROM/A, FREQ=FREQUENCY/K/N, TRK=TRACKS/K/N, BPS=BITSPERSAMPLE/K/N, TO/K/A, FD=FREQDIV/K/N, BITS/K/N, MAXIMIZE/S, BOOST/S, INTEL/S

FROM/A

A forrásállomány neve és ha szükséges, akkor az útvonala.

FREQ=FREQUENCY/K/N

A mintavételi frekvenciát írhatod át, de minek piszkálni.

TRK=TRACKS/K/N

Az audio sávok száma:

1 = mono, 2 = sztereo.

BPS=BITSPERSAMPLE/K/N

8 vagy 16 lehet, és a dinamika mértékét állíthatod.

TO/K/A, BITS/K/N, MAXIMIZE/S, BOOST/S

Ezekről már volt szó fentebb...

FD=FREQDIV/K/N

A mintavételezési frekvencia aránya. Legyen nagyobb, mint egy.

INTEL/S

Pfuj!

Példák

Hifi2ADPCM arturésakerekasztal.AIFF TO arturésakerekasztal.ADPCM

Hifi2ADPCM arturésakerekasztal.AIFF TO arturésakerekasztal.ADPCM BITS=3

Ugyanazt csinálja mindkét példa, csak az első ADPCM2, a második ADPCM3 formátumúra konvertálja kedvenc 'rikvikmen' zenémet.

Hogyan konvertáljunk MP3 zenéket ADPCM3-ra?

Kell a Tavenard-féle MPegA lejátszó/konverter, amivel MP3-ból ideiglenesen AIFF formátumra alakítod, majd ezt ADPCM-re.

Íme a példaszkript:

```
.KEY From/A,To/A
mpega -s -q2 -d2 -A -T -b64 "<From>" T:MPeg.TMP
Hifi2ADPCM T:MPeg.TMP BITS=3 MAXIMIZE BOOST=150 To "<To>"
Delete T:MPeg.TMP quiet
```

Azt hiszem, végtelenül egyszerű - ha nem érted, nézd meg az AmigaDOS kézikönyvét -, a lényeg:

1. a T: logikai készüléket állítsd át merevlemezre, hacsak nincs 64M-nál több ramod. (Assign T: vinyó:könyvtár)
2. A szkriptet mentsd el és állítsd magasra az 'S' védelmi bitjét. (Protect szkript +s)
3. Futtasd a szkriptet: 'Szkript [útvonal/]forrás.MP3 [útvonal/]cél.ADPCM'
4. Nyiss ki egy sört és fogyaszd egészséggel, amíg dolgozik a szkript...

PlayADCPM

Egy egyszerű lejátszó kizárólag ADPCM formátumú zenék lejátszására. Akár két lejátszó is futhat egyszerre önállóan használva két-két hangcsatornát (ez a csodálatos multitaszk...)

Használata

Szintén CLI/Shellből indítható...

Sablon

FILES/M/A, ALL/S, FL=FILTER/S, NFL=NOFILTER/S, QUIET/S

FILES/M/A

Azoknak a zeneállományoknak a felsorolása, amelyeket meg kívánsz hallgatni. A szabványos AmigaDOS helyettesítő minták használata megengedett.

ALL/S

Rekurzív könyvtárhasználat, tehát az alkönyvtárakból is lejátssza a zenéket.

FL=FILTER/S, NFL=NOFILTER/S

Az audio szűrőt be-kikapcsolja.

QUIET/S

Folyamatjelző nélkül nyomatja a zenét.

Példa

PlayADPCM dh2:zenék/rikvikmen/#? NOFILTER

X2ADPCM

A szabványos Amiga adattípuson keresztül konvertál különböző formátumokat ADPCM-re. (OS 3.x)

Használat

Szintén CLI/Shell-ből indítható...

Sablon

FROM/A, TO/K/A, BITS/K/N

A kulcsszavakról már mindent leírtam az előzőekben.

Példa

X2ADPCM thx8bs.WAV TO thx8bs.ADPCM3 BITS=3

Akit ez az ismertető nem elégít ki, az bőséges dokumentációt találhat az archívumban. A fejlesztők se keseredjenek el, a teljes forrást is mellékelte a szerző...

Napi Kettő
napi2@freemail.c3.hu

Néhány gondolat az Amiga 1200 toronyba építéséről

HI!

Most a toronyházakat vesszük szemügyre. Ezt már sokan tették, de most másfelől fogjuk megközelíteni. Először is: érdemes-e egyáltalán toronyba tenni az Amigát?

Lássuk, mik szólnak mellette:

Nem lesz kupi az asztalon. (Ez fontos!)

Lesz hely a toronyban mindennek. (Ez a másik fontos dolog.)

Lehet hűteni a procikat. (Ez talán a legfontosabb.)

A manapság divatba jövő „processzorra rakós" bővítések is elférnek.

Áttekinthetőbb az egész. (Hehehe)

Lehet ölből gépelni. (Na ez már csak ráadás.)

Na és mi ellene?

Elvész az úgymond "Amigás feeling". (Ez azért nem teljesen igaz.)

Drágák a tornyok. (Ez sajna igaz.)

Pc-s házat kell hozzá használni és az undorító. (Megsúgom, hogy van néhány "hivatalos" amigás ház, amit más cégek alakítanak át és eladják eredeti toronynak. Persze ezt nem verik nagy dobra, dehát mért kéne?)

Nem lehet a billentyűzetet kivezetni. (Ez már megoldott dolog.)

Ha ki is lehet vezetni, akkor késik. (Magyarhonban gyárt egy srác nem késős billentyűzet átalakítót.)

Forrasztgatni kell! (Ez csak a tápnál állja meg a helyét. Mindent át lehet építeni forrasztás nélkül. Talán pár Forinttal drágább, de nem kell forrasztani. Megmarad a gép épsége.)

Ronda! (Csak ha olyan tornyot vesz az ember. Az enyém egy olajradiátorra hasonlít, és amíg bütyköltem, meg is szerettem jól.)

Sok vele a meló. (Ez igaz! Sok vele a meló, de olyan lesz, amilyenre csinálod, vagy csináltatod. Akár tök egyedi is lehet. Ez rule!)

Pöcés billentyűzetet kell használnom és attól undorodom! (Lehet használni egy pc-s billentyűzetet teljesen Amigásként is. A nálunk kapható billentyűzet-interface pl. beállítható. Az ablakos billentyűzeteket le lehet szépen festeni vagy mittomén. Azonkívül úgyis a monitort nézed, nem a billentyűzetet. Hehehe)

Kemény és zörög a billentyűzet. (Ha nem adsz magadra és a legolcsóbb, legrosszabb billentyűzetet veszed meg, akkor viszont megérdemled a sorsod. Vannak ám nagyon fincsi billentyűzetek is - pl. a Cherry típusok. A kemény billentyűzettől erősödik a kezed és nagyobbat tudsz ütni. ;))

Van még ezenkívül egy csomó más úgymond megoldandó kérdés, de nekem csak ezek jutottak így hirtelen eszembe.

Ha már toronyba építem, akkor milyenbe?

A kérdés jó! Milyenbe is? Hát olyanba, amibe belefér! Nagyon fontos, hogy a ház jól legyen megválasztva a belső kialakítás szempontjából. A legegyszerűbb, hogy olyan házat veszel, amibe úgy, ahogy van, dobozostul belefér az Amiga. Ha belefér, akkor valószínűleg el fogsz férni. Egy-két dolog, amit fontos megvizsgálni: milyen messze lessz a hd a vezérlőtől? (A túl hosszú adatkábel terheli a gépet), mennyi külső egység fog elférni és hogyan? (Később is jöhetnek újabb egységek és őket is el kell majd helyezni, pl. a haver vinyóját), hova tegyem a tápot? (Mindenképp el kell férnie és ha lehet, akkor mindentől legyen távol.)

A floppy szerencsére nem igazán allergiás az adatvezeték hosszúságára, bár nem érdemes őt se erőltetni.

Ha üres lyukak maradnak a ház hátulján, akkor érdemes őket már csak a por miatt is betakargatni.

A táp ventillátora nagyon jól tudja forgatni a levegőt. Minél több ventillátor van a házban, annál hangosabban fog zúgni!

A toronyba építés manapság mindenkinek megfordul a fejében, mert a ppc-k és a Bvisionök korában a teljesítmény egyik jellemzője a hő. Érdemes komolyan elgondolkodni a toronyba építésen, és el kell dönteni, hogy mire mennyit áldozunk. Ha az „igazi" Amigás torony nem igazán elérhető, akkor álljunk neki kellő bátorsággal, vagy bízzuk olyanra, aki már csinált tornyot és elvállalja a miénk is. Legyünk engedékenyek, de azért amennyire csak lehet, igényesek.

Én már több tornyot is építettem és nem egy nagy durranás, de mindent nagyon át kell gondolni és nagyon stabil tornyot kell erre a célra beszerezni. Nem lesz talán olyan szép a belseje, mint egy eredeti Amigás házé, de a célnak tán ugyanúgy megfelel, mint a mostanában kapható céltornyok.

Mr.Z of EXTASY Toronyépítő kisiparos.
Mrz^XTS on #AMIGAHU
MrZ_XTS@freemail.c3.hu
+36 209 171 252

Amigasétáltatás, némi tanulsággal.

Történt egyszer, hogy Artlace gépe több okból is bemondta az unalmast. Mivel nem akart hosszabb ideig gép nélkül maradni, elhatározta, hogy elviszi egy barátjához, aki valamivel jobban konyít az efféle ketyerékhez, mint jómaga.

Mivel a gép már rég toronyba lett építve, ez nem kis feladatot jelentett, Budapesten a Teleki tértől Kőbánya-Kispestig kellett elszállítani a „leányzót”. Már a metrón is furcsán néztek erre a srácra, aki mindenféle burkolat nélkül szállítgat egy ekkora tornyot, amiben alig van valami beépítve - hiába, burkolat nélkül legalább a felső merevítőbordánál meg lehetett fogni a házat. :) Buszon a helyzet csak rosszabbodott, mivel az szokás szerint tömve volt és a rázkódás se nyugtatta meg igazán Artlace-t, valamint az sem, hogy a gép mindezt nagy valószínüséggel kibírja. Miután megérkezett, rövid üdvözlés után kipróbálásra került a gép, és közös megrökönyödésre kiderült, hogy az totálisan jól működik. Egyértelművé vált rögtön két dolog: először is az, hogy ez kontakthiba lehet csak, valamint az, hogy mivel az idő eltelt, ez a gép ma már nem fog hazakerülni, mert Artlace hirtelen nem volt hajlandó hazafele is cipekedni, különösen ha hiába vitte el a világ másik végére. Miután otthagyta tesztelésre, hazaindult - mit sem sejtve arról, hogy a gép micsoda utat jár majd be.

Előbb-utóbb, a gép Artlace barátjánál a játék, majd a „roncs” szerepét töltötte be (Slamtilt rulez!), mivel miután „letesztelődött”, azonmód meg is lett unva, és némi huzavona során visszakerült Artlace-hoz... azaz majdnem: a billentyűzet-adapter valahogy elmaradt. Miután nem volt mit tenni, Artlace beszerzett egy másikat, mert billentyűzet nélkül valahogy nem az igazi a szerkezet..... ámde előbb szokása szerint meglátogatta barátját, aki az egyik és egyetlen Amiga boltban eladó (Ez itt NEM a reklám helye!), és a gépet is magával vitte, mert gondolta, hogy innen majd egyenesen hazaviszi. Miután a gép sikeresen ott maradt tanulmányozásra, pár nap múlva Artlace már igazán szerette volna hazavinni azt a francos gépet.... ámde valahogy egy másik barátjánál kötött ki, gépestül-mindenestül. :))

Itt, PPC Linux install vette kezdetét, és olyan hajnal 2 fele Artlace kezdett veszíteni a koncentráló képességéből. Elhatározta, hogy az este és a szakadó eső dacára is, de ő bizony hazamegy, és a gépét is magával viszi..... talán nem kellett volna. A táv nem lett volna hosszú, mert csak a Keleti Pályaudvartól a Teleki térig kellett volna cipekednie. Barátja adott neki egy műanyag fekete zsákot, amit ráhuztak a gépre, a nedvesség behatolásának megakadályozása érdekében... szóval hogy szét ne ázzon. :)

Artlace elindult, és azon vette észre magát, hogy eltévedt. A keresztmerevítő is baromira vágta már a kezét, amikor is, egy rendőrautó állt meg mellette, majd a következő párbeszéd vette kezdetét:

- Jó estét kívánok.
- Jó estét ...
- Mi van abban a zsákban?
- Hát, izé.....számítógép.
- Na mutassa csak!

A rendőrök kiszálltak, Artlace lehúzta a zsákot a gépről, mire az egyik rendőr leguggolt tanulmányozni a gépet, a másik meg elkérte Artlace iratait.

- Aztán honnan hozza ezt a gépet? - kérdi az álló rendőr
- Hm, ez az enyém, és a barátomtól jövök, ahol... khm... megpróbáltuk megjavítani.
- Aztán hol lakik a barátja?
- Hmmm... nem tudom ... (Artlace nem igazán volt még ismerős pesten) Tudja, eredetileg debreceni vagyok! itt lakom, de nem régóta!
- És mit csinál itt? Tanul?
- Nem, dolgozom!

Eközben a másik rendőr abbahagyta a gép tanulmányozását, és nekiszegezte Artlace-nak a (szerinte) mindent eldöntő kérdést:

- Na, ha a magáé, akkor mondja csak el, mi van benne!
- Hmmm, Amiga 1200, Apollo 68040, 1.6 GB HDD, 6X CDROM, 16 MB RAM...
- és még?
- mi még? hát....végül is 720K FDD...

A rendőr szeme erre elkerekedett...

- Mi? Ez egy Amiga? De hát az nem is így néz ki!!!! Milyen Amiga ez? És különben is, az Amiga halott! Mi is a maga szakmája?
- Programozó va.....
- ÉS AMIGÁJA VAN? HÁT MIT TUD EZZEL CSINÁLNI?

Ezután Artlace lázas magyarázatba kezdett a gép valódi értékeiről, a megszállottságról, az egyedi felépítésről és még sok mindenről, ámde a másik rendőr félbeszakította:

-Most érti, nem tud számlát se mutatni róla, be kellene hogy vigyem, ahol 6 órára leültethetjük, amíg kiderítik hogy kié is a gép valójában...

- Uraim, maguknak ez a dolguk! De az enyém meg az, hogy megoldjam a problémáimat... nézze, ez egy hibrid gép, nincs róla számlám, és haza kell vinnem. Hogy pont most az annak köszönhető, hogy ....
- Na.... nézze: amelyik utcát kereste, az arra van...

A rendőr készségesen útbaigazította Artlace-t, majd..

- Hmm... várjon! Halló, központ? Van itt egy.... a neve... igen, igen.... ő az. Nincs? na jó, kösz!
- Na jöjjön, dobja be a gépet hátulra, hazavisszük!

A gép sikeresen hazakerült tulajdonosával együtt, azóta is jól működik, és SEMMI javítás nem történt rajta. Artlace pedig megfogadta, hogy ha csak feltétlen nem muszáj, nem viszi a gépet sehova sem, főleg nem este, fekete műanyag zsákban, mert minden rendőr azt fogja hinni, hogy lenyulta valahonnan........ pedig nem. :)

Epilógus

A billentyűzet-adaptert Artlace barátja megtalálta, pár nappal azután, hogy a gép és az újonnan vásárolt adapter hazakerült.

SunnyLine Mouse (trackball) for Amiga Computers

Immáron a harmadik egerem is feldobá vala a talpát. Eme alkalommal eszembe jutott, mi lenne, ha rögtön egy olyan egeret vennék, amelyik már defaultként hanyatt van. Miután ismerem a soros egerek átalakításának módját, nézegettem bőszen a PC-s trackballokat, de nem találtam igazán nekem valót. Aztán a levlistán Petike üzent a népnek, hogy ócsóért jöttek eredeti Amigás trackballok. Hogy én miért nem Amigás boltban kezdtem a nézelődést? Levélben lefoglaltam, pár nap múlva irány a bót... (Hogyhogy melyik? Hát hány Amigás bót van Pesten?)

Már ránézésre is más, mint a többi. Elegáns tok (semmi papírdoboz!), és olyasmi forma, mint a bundesbahn-non a mosdókban a szappan. Csak ez fekete. Illetve antracitszürke... Elegáns darab, szinte tenyérbe mászó. Próbálgattam még a helyszínen, hát egy kicsit szokatlan az egerek után az egérmutató (vagyis trackballmutató) irányítása, de ez kell nekem. A gombok elrendezése is furcsának tűnik - első pillanatban; az első oldal élén vannak mindketten, egymás alatt. De aztán rájöttem, hogy ez a szuper! A trackballt a tenyerembe fogva, hüvelykujjal a golyót görgethetem, mutatóujjammal pedig kényelmesen nyomkodhatom a gombokat. De nem muszáj örökké kézben tartani: kis kihajtható láb van az alján. Ezután akár az asztalon is lehet. (Például én egy kengyelt raktam a numerikus billentyűk fölé - úgysem használom - és arra raktam a trackballt. Így kényelmesen hátradőlve dolgozhatok, nem kell mindig előrehajolnom az egérhez...)

Pár nap használat után annyira megszoktam, hogy a haver egerének a tetején is a golyót kerestgéltem. Szóval jó kis dolog ez a trackball, nem csoda, hogy pár nap alatt elkapkodták a népek...

N2

Nagyon úgy néz ki, hogy kedvenc doksi-formátumunk, az AmigaGuide fölött mintha kissé eljárt volna az idő. Megpróbálták már sokféle formátummal kiváltani, de eddig nem nagyon sikerült... Mintha - a gyorsabb gépek elterjedésével - a HTML előretörne, de a nagy öreg még mindig tartja a helyét...

GUIDED

Gondolom, az AmigaGuide-ot nem kell bemutatnom, népszerűségére jellemző, hogy még az ablakokxx-re is írtak ám megjelenítőt hozzá.

Szóval készítsünk AG doksikat! De hogyan? Konvencionális lenne, ha mondjuk CEddel (öreget az öreggel), vagy GEddel készítenénk ilyesmiket, és a GEdnek még parserja is van hozzá. De ehhez tudni kéne a kulcsszavakat, hatásukat stb. Sebaj, mint mindenhez, az AG-hoz is készültek - a kreálást megkönnyítő - speciális szerkesztők. Van jópár! Pl. én eddig az Amist használtam, amelynek megvan az a hatalmas előnye, hogy 'whatyouseeiswhatyouget' és tényleg majdnem úgy is fog kinézni. Azt csípom, amikor linket készítek, azt valós méretben ábrázolja, tehát nem kell számolgatnom a karaktereket a sor végéig... A hátránya, hogy képes a leglehetetlenebb helyzetekben elszállni, pl. mentés vagy töltés közben is. Ez pediglen sztenderd FFS állományrendszernél igencsak barátságtalan gesztus egy program részéről!

A minap lenyúltam az Aminetről egy filét, amely a GuidEd névre hallgat és azt írja róla a recentlista, hogy - minő véletlen - AmigaGuide doksikat lehet vele szerkeszteni. Bár mostanában HTML-ben utazom, de ez a proggi felkeltette az érdeklődésem, ami még akkor sem lankadt - nagyon -, amikor olvasva a saját gájdját észrevettem, hogy MUI (texteditor.mcc, toolbar.mcc), az bizony kell nekije. (Nem nagyon csípom a MUI-t, mert lassítja a dolgokat; dehát kinek a pap, kinek a papné... Nekem speciel a Schultz Gizella...)

Szóval elindítom szépen a proggit (installálás nuku, egyfilés), na vajon mivel próbáljam ki? A saját doksiját élből nem veszi be! Korrekt! Na akkor talán egy másikat. Azt már betölti... Ezután viszont már hajlandó a sajátját betölteni. Jópofi!

Elindulás után a proggi nyit egy főablakot, szép (olyan Yam-like) eszközcsíkkal (640*512-őn először azt hittem légypiszkok a gombokban lévő rajzok). A csíkban gombok szép sorjában, ahogy illik: about, lemezműveletek, beolvasás Multiview-val, és az elmaradhatatlan preferences. (Hát találkoztam pár preferencessel, de ez még ezeken is túltesz... nesze semmi, fogd meg jól!)

A gombok alatti listában mutatja a betöltött filéket, amiket kettős kattintással nyithatsz meg. De még ekkor sem a szöveget látod, csak a 'node'-okat (szakasz, oldal?) felsoroló ablakot rakja ki, szintén eszközcsíkkal a tetején. Itt - természetszerűleg - a szakaszokkal kapcsolatos műveleteket végezheted el: Hozzáadhatsz, lezárhatsz, törölhetsz szakaszt, az options-szal az egész gájd jópár tulajdonságát (név, adatbázis, szerző, jogok, verzió, betűkészlet, index, meg minden, ami a gájdok elején szokott szerepelni) gépelheted be a beviteli mezőkbe, ill. bekapcsolhatod a sortörést szóhatároknál (amit magyarul ugye wordwrapnak szoktunk nevezni). A node opts. gombbal pedig az összes szakaszra vonatkozó általános opciókat cserélheted le.

Kattints csak kettőt egy szakasz nevére! Na az ezután nyitott ablakban végre már megnézheted, módosíthatod a szakasz tartalmát. Szintén szép eszközsáv(ok) segítik itt is a munkánkat. A felső sorban beilleszthetsz, exportálhatsz ide állományokat, a szabványos vágóasztal funkcióit is innen kezelheted, visszavonhatod az elhamarkodottnak ítélt ténykedéseidet, linket helyezhetsz be (alapban saját magára mutat, korrekt), ill. a szakasz pár paraméterét módosíthatod. A jobboldali eszközsávon (dehogy sáv, oszlop) pedig a szöveg formázását segítő gombok kaptak helyet (kövér, dőlt, aláhúzott, illetve balra, középre, jobbra zárt sorok).

Ha a szövegmezőbe kattintasz, megjelenik a kurzor, és máris szerkesztheted a szakasz tartalmát. Ez gondolom nem igényel bővebb magyarázatot.

Hát ennyi lett volna a proggy bemutatása. És most lássuk, mi nem tetszett nekem:

0. Az idén még csak az Amiga Világ jelent meg a hazai Amigás papírmagazinok közül. Ez nagyon nem tetszik.

1. A linkeket nem gombként, hanem az egészet mutatja, tehát akárcsak egy mezei szerkesztőnél, megint csak számolgatnom kell a karcsikat, ha pofás kinézetet akarok.

2. MUI-s. Nem nagyon értem, miért kellett ezt MUI-sra csinálni? Alagépen észrevehetően lassabb a szerkesztés. Persze akinek PPC proci ketyeg a gépében... Meg ez a sok ablak ablak hátán... Muslincányi ábrácskák a gombokon... Ezért igazán nem kellett volna!

3. Szövegszerkesztőnek kissé (nagyon) gyengécske! Kimaradt mind a keresés, mind a lecserélés funkció, nincs redo, és még sorolhatnám... Szóval elég igénytelenül megírt proggy, bár javára kell írnom, hogy még nem sikerült elgurítanom (ami késik, nem múlik).

Amúgy jó kis proggy, de én maradok a jó öreg CEdnél, vagy a GoldEdnél, mert valamelyiket úgyis be kell izzítani az utómunkálatokra.

Viszlát!

Napi Kettő of Gentlemanus loseR

WBVerlauf - Workbench színátmenet

Ezt a kis programot behelyezve a WBStartup-ba, a Workbench képernyő tetszőleges színére lehet színátmenetet generálni. De csak AGA-s gépeken, mert 3.0-ás rendszert igényel.

A paraméterezés:

WBVerlauf Startcolor, Endcolor, Colornumber, Step, Info

Ezek a paraméterek tooltype-ként is elérhetők.

pl.:

STARTCOLOR=0x000000 -Fekete
ENDCOLOR=0xFFFFFF -Fehér
COLORNUMBER=0
STEP=1

A színeket egy hatjegyű szám adja meg a következőképpen:

A 0x után az első két szám (Hexadecimálisan) a piros szín erősségét a második kettő a zöldét, a harmadik kettő pedig a kékét adja meg.

A 00 a legsötétebb,az FF a legvilágosabb.

A példán bemutatott értéke esetén a háttérben lesz egy fehérből a feketébe színátmenet. A Colornumber értékével lehet azt megadni, hogy melyik színre akarok átmenetet. A 0 a háttér, 1 a szöveg, 3 az ablakok kerete. A Step értéke alapállapotban 1, és ezen nem is érdemes változtatni, mert csak csúnyább lesz, mivel ez a színek egymás után következését állítja.

FJS

Formatter2.6

Erre a programra a BEAR121-es lemezen akadtam rá, és írok róla, mert ez szerintem megér ennyit. A program legfőbb erénye a sebesség. Kb. kétszer gyorsabb a rendszer-formatnál, ami néha nagy előny. A hátránya az, hogy csak DFx-et lehet vele formázni. Elindításkor egy ablakból tudjuk vezérelni.

Néhány különlegesség:

-Fejléptetési sebesség állítás

-Automatikus format minden lemez behelyezéskor

-Valódi fast format

Ezenkívül még FFS és INSTALL opciók, és VERIFY.

Szóval, ha szeretnél gyorsan és jól formázni, akkor szerezd meg!

FJS

Most egy olyan program boncolásába kezdünk, amely önmagában megválaszolja azt a kérdést, hogy megéri-e PPC kártyával fűteni a szobát. Igen, a Tornado3D meg tudja mutatni, mire képesek a mai Amigák, a mai hardverekkel. PowerPC támogatás, CGX virge, ill. Permedia2 3D támogatás. Tehát akik félnek, hogy ellustul a BVision-jük, azok számára már van szoftver, ami kihasználja a kártya geometriai gyorsító funkcióit.

Tornado 3D workshop

A Tornado3D futtatásához minimum 3.0 OS, 020+FPU, 8MB ram kell. Erősen ajánlott egy grafikus kártya, legalább 040-es processzor, de ha lehet, inkább PPC, valamint minél több memória. Ha döntened kell a grafkártya vagy egy gyorsabb processzor között, inkább a grafikus gyorsításra szavazz, mert az igencsak megdobja a munka sebességét.

Elöljáróban annyit, hogy a modellező részét kissé szokni kell, de szerencsére importálja a Lightwave és az Imagine objecteket, tehát kiválóan alkalmas a már kész modellek (nagyon) gyors leképezésére. Ebből kiindulva most inkább a felületi tulajdonságok és az animációk beállításaival foglalkozunk. Persze igény esetén modellezhetünk is, de így gyorsabban meggyőződhetünk ezen program előnyeiről.

Nem lesz (nem is lehet) teljes a leírás, inkább példákon keresztül ismerkedünk meg néhány funkcióval. Az alant elterülő kis cikk a 2.1a verzióhoz kapcsolódik, mivel ez a legelterjedtebb. Alapját a Neten fellelhető különböző tutorial-ok képezik, de talán (még) nincs netközelben minden Tornado érdeklődő...

Kezdjünk egy új project-et. A bal felső szem gombra kattintva a perspektivikus nézet a kamerába jutó (később a leképezendő) látványt fogja nyújtani, amit a szem kamerává alakulása is tudat velünk. Készítsünk egy golyót (**objects/ polygonal/sphere**). Ha most megnyomjuk 3-8 között valamelyik billentyűt (vagy **menü: workspace/preview/*shaded**), láthatjuk, hogy a gömb egyszerű világosszürke. Ezen sürgősen változtatnunk kell. A biztonság kedvéért nyomjuk meg a **<space>** billenyűt, ezzel elérjük, hogy egy object sem marad kijelölve (**unselect all**). Jelöljük ki a golyeszt (bal egérgombbal a gömb közepére bökve, vagy **<jobbAmiga-f>** és a listából a **"quadric"**). Nyomjuk meg az **<F7>** gombot, vagyis a **menü:panels/materials** funkciót aktiváljuk.

Megjelent a **Materials** panel, vagyis az adott object (illetve csak a surface, de ez most nem lényeges) felületi tulajdonságainak beállítására szolgáló ablak. Balra fent négy (kezdetben csak egy) kis golyó mutatja az éppen kikevert felületi állapotot. Sajnos ez a preview a 68k procira épül, mellesleg 040, vagy 060 esetén emulált (!) utasításokkal, ami Oxypatcher nélkül akadozóvá teszi a munkát. Ezek alatt az épp kiválasztott surface alapvető árnyalási tulajdonságait berhelhetjük. A választó gomb (cycle gadget) a shading (árnyalás) algoritmusát váltja. A **Matte shader** egyszínű, síknak ható felületet ad, a **metal, dull, plastic, glass shader**ek ebben a sorrendben egyre "keményebb", fényesebb felszínt eredményeznek. A **"smooth"** kipipálva bekapcsolja a phong algoritmust a 90°-nál kisebb szöget bezáró poligonok egymáshoz simításához. A **"two side"** a gömb belső oldalát is számolja, hátha egyszer belerepülünk.

No fog:

A bizonyos szürke szamár effektus nem működik, ha ezt bekapcsoljuk: a ködben nem vész el a tárgy.

Blocks light:

Nem engedi átvilágítani magát.

Glow:

Ragyogás. Ezek alatt egy felsorolás az object kiválasztható surface-eivel. Ettől a listától jobbra egy (két) újabb lista, felettük választó gomb.

Available images:

Az **Images** panelben (**<F6>**) betöltött képek, képsorok listája, amiket később a tárgyra feszíthetünk.

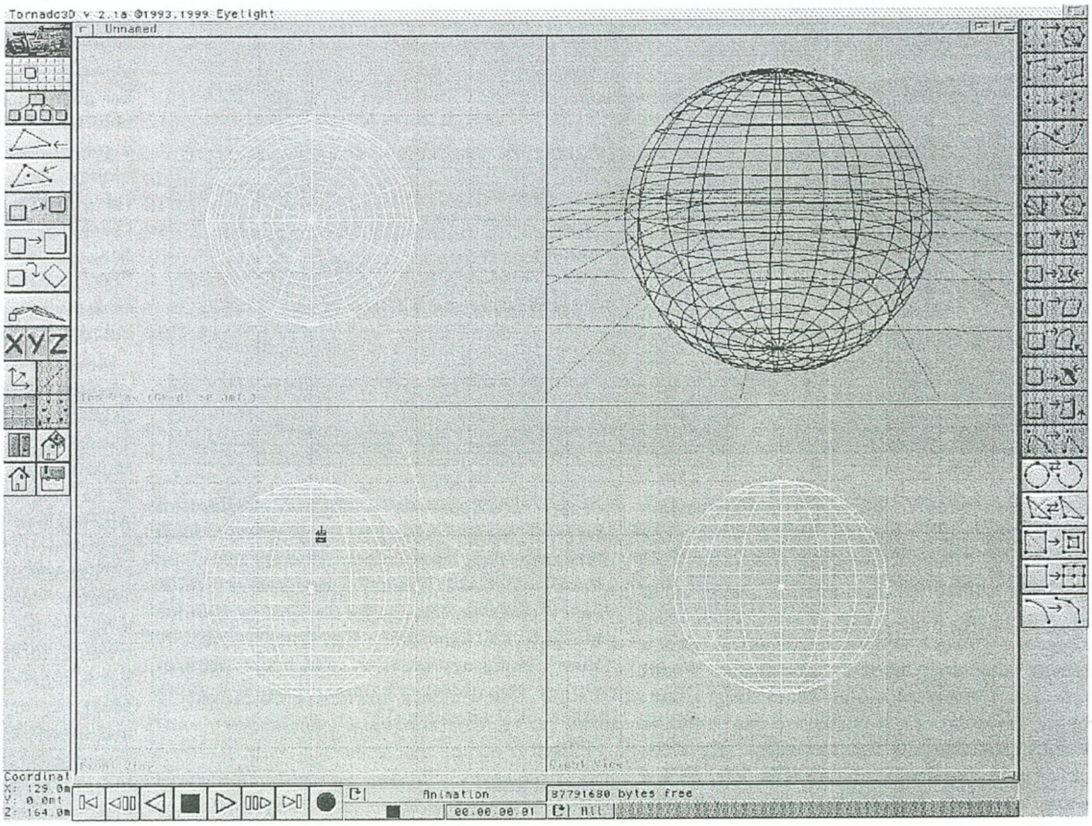
Available textures:

A **plugin/textures** fiók tartalma. Matematikailag leírt mintázatok.

Válasszunk ki most egy szimpatikus textúrát, mondjuk a bricks.ptx-et, majd nyomjuk meg a cycle gadget melletti kettős nyilat ábrázoló gombot. Ezzel a kiválasztott textúra, vagy kép **"applied"**, vagyis alkalmazott, aktív lesz. Átkerül a mellette lévő listába, az aktív minták közé. Itt azt látjuk, hogy **"color 100% Bricks.ptx"**.

Ez azt jelenti, hogy a tárgy színét határozza meg, 100%-os fedettséggel a Bricks mintázat. De nem csak a színt határozhatja meg, hanem a feljebb (jobb középen) látható cycle gadgettel váltható tulajdonságokat is, pl.: **bump, specular, reflect, refract** stb. Amint látjuk, a bal felső részen lévő preview golyó egyből felveszi az aktuális kinézetet. Megjegyzem, egszerre akárhány textúránk lehet és egy textúra is akárhányszor a surface-en lehet.

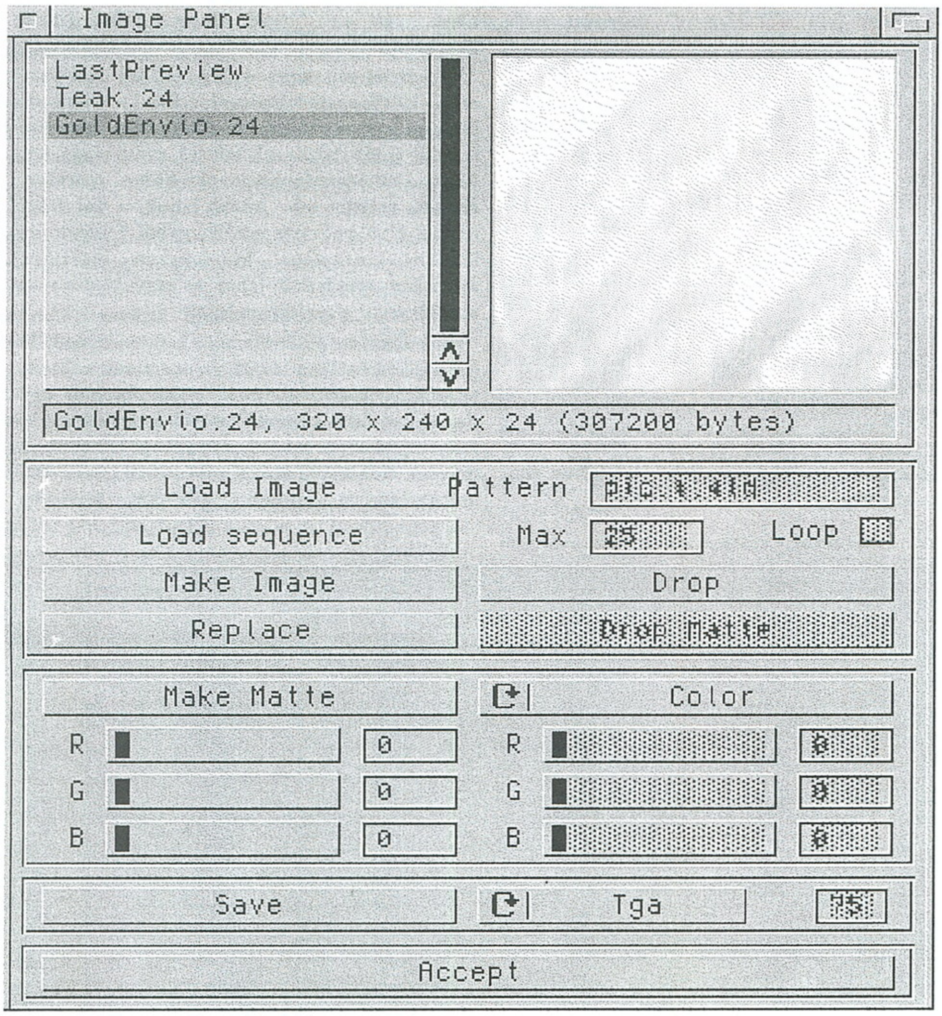
Ha a textúrát módosítanunk kell, válasszuk ki (az applied listában lévőt), és nyomjunk a felette található **"Edit"** gombra. Uhh, megint egy panel... A fenti kis preview ablak mellett (ugye milyen jó kis proggi ez? mindenhol láthatjuk a művünk előzetesét) szóval jobbra fent a mintázat méretarányait mutató számokat találjuk.



(Természetesen az, hogy az ezekben a mezőkben lévő számok mit módosítanak, minden textúránál változik). A **"show"** hatására (de mindig csak ha lenyomjuk, tehát itt nincs automatikus frissítés) megjelenik a minta előzetese, a +/- gombok nagyítják, ill. kicsinyítik a preview tartalmát. A panel alsó felében a mintázat összetevőinek színeit és azok arányait lehet megváltoztatni. Mondjuk, hogy mindenki beállította a neki kedvező színeket, arányokat. **Accept**.

Ha nagyon elcsesztük volna és el akarjuk dobni, akkor az **Edit** melletti **Drop** gomra bökjünk a textúra kijelölése után. Inkább dobjuk is el. Egy izgalmasabb rész jön, de ahhoz, hogy jól látható és érthető legyen, kell egy egyszerű image map. Hagyjuk el a Material panelt **accept**-tel, hogy az eddigi munka ne vesszen kárba. Nyomjunk az <**F6**>-ra (**menü:panels/images**). Itt load image, mondjuk a **stones/FloorTitle.24** nevű képet töltsük be, mert ezen jól látszanak majd a tevékenykedéseink. Megint <**F7**> és adjuk a golyóra az új ruháját az Available Images közül.

Ha egy kicsit feljebb nézünk, egy cycle gadgeten látjuk, hogy a kép **"Plane"** módon lett felhordva a gömbre, ami egyszerű vetítést jelent a mellette választható síkon és irányba (pl.: **Front +Z**). A felfeszítés módja lehet még gömb, henger vagy kocka típusú, ezt az aktuális elvárásoknak megfelelően kezeljük. Egyelőre maradjunk a **Plane** módnál. Az **U%, V%, W%** a minta eltolását jelenti 0.0 és 1.0 között vízszintes, függőleges, ill. mélységi irányba (ez utóbi csak matematikai textúráknál lehetséges). Az **"U tile, V tile, W tile"** pedig a minta ismétlésének számát jelenti, vagyis hogy az adott irányban hányszor ismétlődjön.



Játsszunk kedvünkre a számokkal. Lejjebb az **AA** választó a használt **Image Map antialias** (=éles kontúrok elmosása) filterét kapcsolja ki, be, még beljebb. Az eggyel feljebbi keretben 5 tolókát (meg egy pár egyebet) találunk. Fentről lefelé a következőket manipulálják:

-Diffuse:

A felületről jövő fény összetartása, kisebb érték esetén a tárgy saját színe egyre kevésbé látható, mert szétszóródik a fénye.

-Reflect:

A tükrözés mértéke. Balra találunk egy tekerőt, ami lehet **Map, View** vagy **Trace** állású. **"Map"**-re kapcsolva a lejjebb **Reflection Map**ként megadott képet vagy mintát fogja tükrözni, függetlenül attól, hogy mi van körülötte. A **"Trace"** ugyebár a valós visszaverődést számolja, ha akarjuk (a **Render** panelen be kell kapcsolni a **RayTrace** módot). A **"View"** pedig egy érdekes, igen gyors, de nem raytrace megoldást alkalmaz, ami a legtöbb esetben tökéletesen beválik.

-Filter:

Az átlátszóság. Jobbra egy kis külön mező szolgál a finomításokra. Az **"edge"** a tárgy szélének az aránya, ahonnan sűrűsödik vagy ritkul (pl. felhő vagy füst). Ennek hatása akkor látható, ha a felette levő választó nem **"normal"**, hanem pl. **"int"** állasban van. Ekkor ugyanis befelé egyre kevésbé lesz átlátszó a tárgy. Az **"ext"** ennek ellenkezője. Az **"Ior"** az Index of Refraction rövidítése, ami a fénytörés mértékének a mutatószámát jelzi. Ha ez **1.0**, akkor az áthaladó fény nem törik meg, a tárgy nem torzítja el a mögötte lévő dolgok látványát. A víz fénytörésmutatója pl. **1.33**, az üvegé **1.50**, a gyémánté **2.42**. A **"mix"** hozzákeveri a tárgy színeit a háttéréhez, az **"add"** viszont a szín R,G,B értékeit hozzáadja a tárgy mögött lévő dolgok hasonló értékeihez.

-Polish:

A tárgy lengyelségét szabályozza. Komolyan véve viszont az az igazság, hogy ez a tolóka a fényesség, simaság állítója. Jobbra a cycle pedig a csillogás mértékét mutatja, minimumtól a maximumig egyre nagyobb, erősebb a csillanás.

-Bright:

A tárgy színét helyezi előtérbe a megvilágítás színe helyett. A legnagyobb értékeknél még az árnyalását is elveszti, mintha a Matte shadert alkalmaztuk volna a felületre. Napocskát tudunk az égre varázsolni vele, mert azt nem kell árnyalni (furcsa lenne...).

A jobb felső mezővel semmi gondunk nem lehet, a színválasztó kereket mindenki ismerheti, aki eddig el tudott jutni.

Accept-tel elfogadtathatjuk a kimunkált anyagot, a save elmenti nekünk, hátha majd egy másik tárgyhoz még kell. Így nem kell majd akkor is hosszú ideig kevergetnünk, hanem csak a Loaddal betölteni. Hagyjuk el a Material panelt az **"Accept"**-tel.

Váltsunk át **Modelling**-ből **Animation** üzemmódba a <**TAB**> gombbal, vagy a lenti választó gombbal. Most mozgassuk a golyónkat a kívánt pozícióba: az <**m**> billentyű segítségével move módba kapcsolunk, és valamelyik nézet "üres" részén nyomvatartjuk a bal gombot, az egér mozgatásával a kiválasztott object-et (most a sphere) pozicionálhatjuk. Mivel a golyó az egész ablakot betölti, egy kicsit zoomolnunk kell, mégpedig a <**jobbAmiga**><**,**> (távolodik), vagy a <**jobbAmiga**><**.**> (közelít) segítségével. Ha a golyónk a helyén van, bökjünk az alsó "magnó gadget"-ek közül a **"rec"** gombra (az a piros kerek, ha valakinek csak walkmanje lenne). Ezzel rögzítettünk egy kulcskockát az anim elejére.

Most a **"rec"** gombtól jobbra lévő tolókával tekerjük a videót előrébb, mondjuk a 00:00:02:00 időpontra (óra:perc:mperc:kép), de be is írhatjuk a számokat közvetlenül a helyükre, az pontosabb. Most mozgassuk a golyót a kívánt célpozícióba, és ha megvan, ezt is rögzítsük (**"rec"** gomb). Amennyiben szeretnénk, hogy a kamera fol yton a golyó felé nézzen, akkor **deselect all** (<**space**>), kijelöljük először a kamerát, majd <**shift**> nyomvatartása mellett az objectet is, aztán, ha ez megvan, **menü:modify/transform/LookAt** (<**jobbAmiga**><**@**>). Ezt is rögzítsük a keyframe-eknél (**"rec"** gomb). Most van egy két kulcskockás animunk, ami 2 másodperc hosszú (ez alapban 50 kép) Tekerjük vissza a magnót az elejére (<**shift**>**-balkatt** a bal szélső magnógombra), és a play gombbal megcsodálhatjuk művünket.

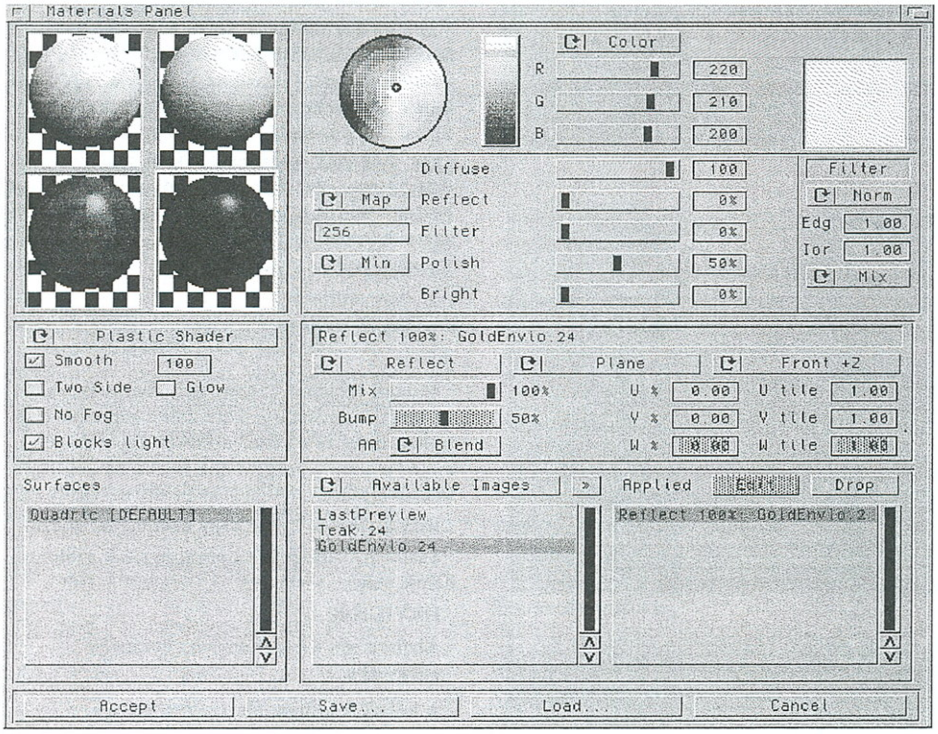
Most jön az animáció leképezése az utókor számára. Az <**F10**> bill. lenyomásával a **Render Panel** ugrik elő. A panel 7 részre oszlik, ezek balról jobbra, fentről lefelé a következők:

-Resolution:

A készítendő kép méretét, felbontását lehet itt megadni.

-Render Mode:

Az éppen aktuális kép legyen kiszámolva, vagy egy képsorozat. Ha animációt számoltatunk, itt lehet megadni, honnan kezdje, meddig és hány lépésenként gyártsa a képeket.



-Quality:

Itt lehet lassítani a számolást, ha nem akarjuk, hogy túl hamar kész legyen az anim, mert nagyon álmosak vagyunk... Egyébként a Preview a persp. nézettel megegyező minőséget ad, a Standard már jobb, az AA módok az AntiAlias (a ferde vonalak lépcsőzetességének elsimítása) egyre erősebb alkalmazását, így hatványozott lassulást jelentenek. (It's lunchtime!) Sajnos az AA módok adnak némi munkát a 68K procinak is, ráadásul itt is a 040-060 által emulált utasításokkal dolgoznak, ezért az Oxypatcher nevű kis utility használata emiatt is indokolt.

-Effects:

Motion Blur:

A mozgásban lévő tárgyak életlenségét szimuláló hatás, csak AA módokban lehet bekapcsolni, a max blur length az életlen másolatok számát jelzi, a pyramidal állítólag fantasztikusan élethű hatást kelt...

Depth of Field:

Mélységélesség, a kamera azon tulajdonsága, hogy a fókuszban lévő dolgok élesen látszanak, míg a fókosztávolságnál közelebb, ill. távolabb lévő tárgyak (a távolság arányában) homályosabbak. E funkció is az AntiAliasra támaszkodik.

Field Render:

Videóra rögzített munkáknál szükség lehet rá, hogy a két félkép között is mozgás legyen. Így simább az anim a videón. Ha az Amigád játssza a képsort, nincs szükség e funkcióra.

Raytracing:

A (majdnem) valós fényútkövetést kapcsolhatjuk be itt. Kívánságra tükröződés, fénytörés, árnyék is számolódhat. Megadhatjuk, hogy a fénysugár mennyit pattanjon két tükröződő felület között, ez a rendering időre is hatással lesz.

Darkroom:

Egy kis utómunka minden képre ráfér, itt az alap dolgok megvannak, ne kelljen erre egy külön képmanipuláló programot is beizzítani. Alap beállításokkal monitoron nézve kissé elhomályosítja a képet, de papírra történő munkáknál ez előnyös lehet, mert segít elkerülni a pixelesedést. Ez is az AntiAlias módokhoz kötődik.

-Output to:

Hova mentse a kész kép(ek)et, milyen névvel, milyen formátumban. Ez lehet Raw, Targa, Iff, ill. Jpeg. Ez utóbbinál lehetőség van a minőség szabályozására, mivel veszeséggel járó tömörítést alkalmaz. Én 100%-os Jpeg-et használok, mert (PPC-n) iszonyat gyors és egy kép kevés helyet foglal, ami nagyobb animációknál már számíthat. Az alpha csatorna képe Tga formátumban is külön fájlba kerül, a normál név elé "ALPHA." lesz biggyesztve.

-Status:

Itt látjuk, hogy hol tart a leképezés. Sajnos PPC-n (valószínűleg a context switch-csel való spórolás miatt) nem lehet megszakítani a számolást kép közben.

-Golem Pre and Post render:

Itt beállíthatjuk a rendering előtt és után elindítandó golem makrókat. A golem a Tornado3D belső nyelve, kis C beütéssel. Például, ha a kész képet egyből látni szeretnénk, ki kell pipálni a Post mezőhöz tartozó gombot, ezzel minden fázis számítás utolsó mozzanata a Post mezőben lévő macro lefutása lesz. A programhoz jár egy **ShowRender.glm** nevű script, ami épp megfelel a mostani célunknak. Persze egy kis módosítás szükséges lehet, mert esetleg jobban szeretnénk, ha a Visage mutatná meg a kész képet, de ez mindenkinek a saját igényei szerint változik.

A kiszámolt képeket pl. az Ultraconv nevű programmal tudjuk animmá fűzni, ami azért is előnyös, mert a PPC-t használja a JPG töltésre (ahol talál PPC-t, persze) és így gyorsan halad a fűzés is, a kis helyigény mellett. A kész animációt inkább ne mutassuk meg senkinek, ha nem akarjuk a csírázó önbizalmunkat sárba tiportatni kiröhögés által... Ez a kis próba arra lehet elég, hogy megtanuljuk a már meglevő Imagine vagy Lightwave objecteinket felöltöztetni és meg tudjuk egy kicsit mozgatni őket.

A végére néhány gyakorlati jótanács:

-Sűrűn használjuk a redraw funkciót <**jobbAmiga**><**r**>, mert (legalábbis AGA-n) néha nem teszi meg magától.

-Figyeljünk a menüsávra, ott írja, hogy éppen mennyi minden van kiválasztva, néha jól jön, ha elfelejti a szerkeszőt frissíteni.

-Ha a szerkesztett object sok polygonból áll, gyorsabb lehet a perspektivikus nézet shaded módban, mint wireframe-ben (főleg PPC-n) (**menü:workspace/preview**, vagy 1-től 8-ig a billentyűzeten)

-A persp. nézetben (nem drótvázas módokban) a teljesen fekete (**default**) háttér nem látszik, de egy kis trükkel segíthetünk: menü:panels/world (<**F5**>) és a solid background színét (ami alapban 0,0,0) állítsuk 0,0,1-re (már amennyiben feketét szeretnénk). Ez alig különbözik a feketétől és mostmár a preview-ban is látszik a háttér.

-Sűrűn mentsük a munkánkat (**menü: project/write**, ez a projecttel együtt az objecteket is lementi szépen), mert kicsit instabil a drága.

A folytatás témája még nyitott kérdés, van miről írni a programmal kapcsolatban, lehet, hogy modellezünk, de inkább írjátok meg, mivel és milyen mélységig folytassuk a Tornado3D rejtelmeinek feltárását!

Simca on #amigahu ;
simca@interware.hu

Mit csináljon az a gamer, akinek állandóan két méretes joy foglalja el a portjait, de azért néha az egeret is használni akarja? Hardver rovatunk ehavi fejezetében elárulom a trükköt, ami egy:

Egér-joy átkapcsoló

Ez egy igen egyszerű szerkezet, amely segítségével nem kell állandóan ki-be rángatnod az egérportból hol a joyt, hol az egeret. Láttam egypár ilyen szekezetet, de a legjobban az tetszett, ahol egy kilenckörös ún. jaxley kapcsolóval egyszerre a port mind a kilenc vezetékét átkapcsolták. Ennél azért - mint a mellékelt ábra mutatja - van egyszerűbb is. (valami Aminet nevű helyen - néha - található egy joymouse nevű proggy, amellyel még ezt is megspórolva a joy-jal irányíthatod az egérmutatót. HI!)

A rajzhoz - gondolom - nem sok komment kell, a lényeg, hogy egy váltókapcsoló segítségével mindig arra az eszközre irányítjuk a tápot, amelyiket használni akarjuk... Paranoiások a földet is átkapcsolhatják, de tök fölösleges... A komfortosabb változatba kétkörös kapcsolót szerelhetünk, amellyel ledekre is kapcsolgathatjuk a feszt (+sönt), a port bírja.

Lábkiosztás:

tű	Mouse	Joy
1	függ-ütem	fel
2	vízsz-ütem	le
3	vq-ütem	bal
4	hq-ütem	jobb
5	középgomb	
6	balgomb	tűz1
7	+5V	+5V
8	föld	föld
9	jobbgomb	tűz2

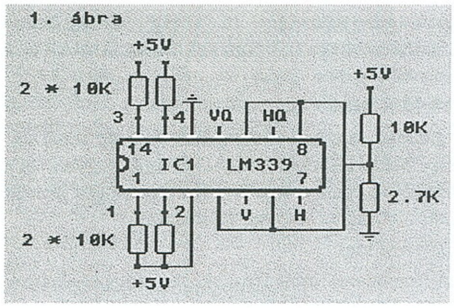
A porton fellépő áramerősség nem jelentős, így igen picinyke kapcsolót is használhatunk. Nem kell nagy doboz. én pl. a Canon csati házakat szétfűrészeltem, T alakban összeragasztottam és felülre raktam a kapcsolót.

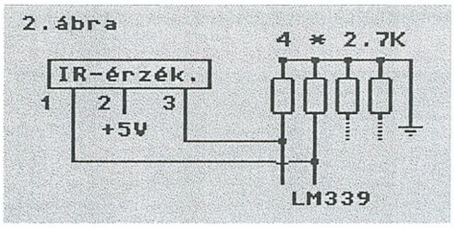
Ez a nagy bonyolultságú hardver max 150-ből kihozható (két Canon-9 apa, egy Canon-9 anya, egy váltókapcsoló, plusz dobozka) és a forrasztással, fűrészeléssel, ragasztószáradásra várással eltöltött idő sem több negyed óránál...

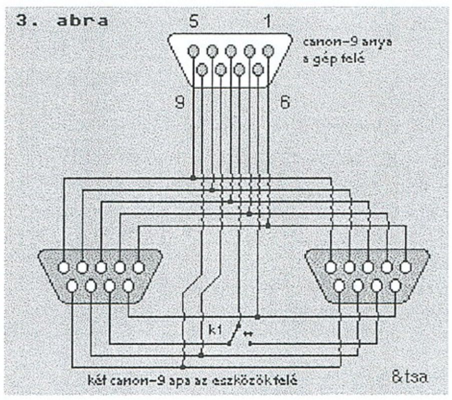
Ja, ha elcseszel valamit, ne kend rám!

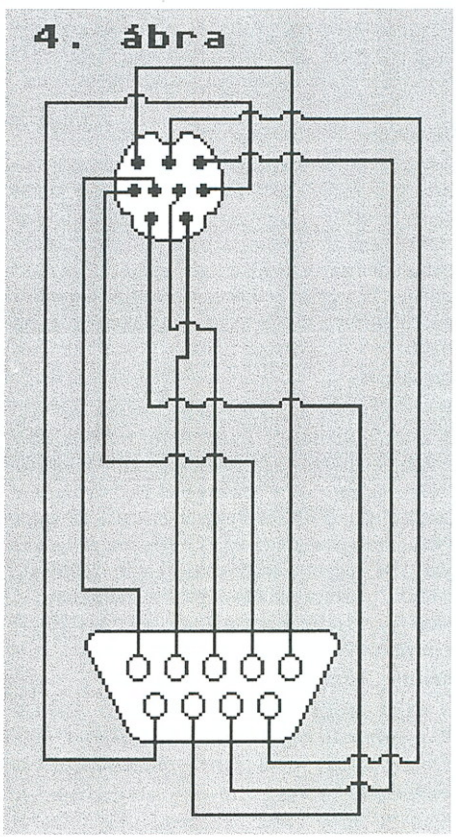
Adva van a feladat: hozzáértőbb emberek automata átkapcsolót is készíthetnek, amely bármelyik eszköz megmozdításakor arra kapcsolja a tápot. Nekem most nincs időm szórakozni vele, egyszerű szerkezet (a tesztelése tovább tartana, mint a tervezése és építése); valaki beküldhetné a magnak...

&tsa of GloseR









Soros egér Amigához

Kedvenc Amigánkhoz használhatunk PC-s soros egeret, sőt elárulom, PS-2-est is, egy egyszerű program és egy pár forintos adapter segítségével.

A soros egér használatához három dolog kell (a soros egéren kívül):

1. Egy soros átalakító, melynek egyik végén egy Canon 9 apa, a másikon egy Canon 25 anya csatlakozó fityeg. Lehet gyárit is kapni, de házilag sem egy ördöngősség, az egész cakkundpakk elfér a Canon25 házában...

2. Egy SerialMouse névre hallgató program, amely az Aminetről beszerezhető és már a 2.xx változatnál tart. (nekem az 1.1-es van, így arról írok) Ennek a programnak kell egy Serial.device nevű meghajtó a Devs:-ben... (Van még egy SoleMouse nevű proggy is az Amineten, de nekem nem jött össze a használata. N2 aztat mondja, hogy a kéthuzalos egerekhez való.)

3. Egy szabad soros port.

A soros egér installálása nagyon bonyolult dolog:

Miután mindent beszereztél, rácsatlakoztatod az egeret az adapteren keresztül a gépre (és csak azután indul el a kezed a Power kapcsoló felé), majd futtatod a proggyt (ha ki akarod lőni, újra indítsd el).

Run Sermouse >nil: ; így nem dumál vissza

Szabvány AmigaDOS proggy, tehát sablonja, helpje van.

DEVICE/K

Alapesetben a serial.device-t használja.

UNIT/N

A készülék száma, alapesetben 0.

MOUSETYPE/N

Kétfajta soros egér van, a genius és a másik (ez Amigás újság, itt nem lehet leírni ezt a cégnevet...) Genius egérnél 0-át adsz meg, a másiknál egyet.

MIDSHIFTLEFT/S

Na ezzel lehet emulálni a közbülső gombot. Ha shiftelve nyomod le a bal gombot, akkor az olyan programok, amelyek fel vannak készítve rá, úgy hiszik, hogy lenyomtad a középső gombot. Minő véletlen, ennek a paraméternek a párja a 'midshiftright' és fogalmam sincs, vajon mire is szolgálhat...

SWAPBUTTONS/S

(Két)balkezeseknek felcseréli a két gombot.

SCREENSHUFFLE/S

(Erről mindig kedvenc játékom, a Shufflepuck Cafee jut eszembe.) Az aktív képernyőt a középső gomb kettős kattintásakor leghátulra rakja. Azért nem a monitor mögé.

ACCEL

Az egérmutató gyorsulása...

TRESHOLD

Az egérmutató gyorsulása...

A soros egér előnyei:

1. Hihetetlenül ócsó: egy ezresből kijön az egész...

2. A legeldugottabb település tucatnyi boltjában is lehet kapni. (nem kell leutazni Sopronba, vagy Szentesre. HI!) - **(Hé! nem kéne ez a neoprimitív, kirekesztő, vidéksoviniszta „le" igekötő! Jó, hogy nem kezdesz el „pestiesen szólvá"-zni! Tudod: „Pestiesen szólva ez a fagyi hideg", „Megnézem, esik-e az eső - ahogy azt nálunk Pesten mondják" - a beszóló...)**

Vannak azért hátrányai is:

1. A bootmenüt még véletlenül sem tudod előcsalogatni vele (vagy megtartod az eredeti egeret is, vagy annak két gombját kivezeted az előlapra).

2. Se az Alerteket, se a Gurukat nem tudod elnyomni vele (eredeti egér bal gomb).

3. Az egér csak a rendszer felállása után használható és csak rendszerbarát programokkal.

4. Ha az egyetlen soros portodat valami (nyomtató, modem) elfoglalja, akkor vagy készítesz egy átkapcsolót (kilenckörös (kevesebb is elég, most nem bontom szét, de olyan 5 körül van a használt erek száma) jackley, 2 Canon25, + 1 Canon9), vagy ki-be dugdosod a cuccosokat. A serial.device-t is fel kell szabadítani, ha másra akarod használni...

5. A meghajtóproggy nem kezeli a középső gombot korrektül.

6. Magicmenüvel egyidőben használva nem mindig jönnek elő az objektérzékeny menük.

A soros átalakítók lábkiosztása (nincs rajz, eccerű):

Canon9	funkció	Canon25
1	carrier detect	8
2	receive data	3
3	transmit data	2
4	data term ready	20
5	system ground	7
6	data set ready	6
7	request to send	4
8	clear to send	5
9	ring indicator	22

Nem érdemes nekifogni, olcsón megkapod készen!

(Ha véletlenül sikerül beszerezned egy ún. PC-buszos egeret, akkor még jobb helyzetben vagy, mert azzal egy az egyben kiválthatod az Amiga rágcsálóját, csak a csatiját kell kicserélned.)

&tsa of GloseR

PC-s egér Amigán

Elgondolkodtam azon, hogy mi lenne, ha átalakítanám belsőleg a soros egeret teljesen Amiga egér csereszabatossá. Smith maestrótól sikerült elkunyerálnom (ő ajánlotta fel, amikor meghallotta a problémám) egy dokumentumot, ami az Amineten is fent vagyon. Tessék letölteni!

Dióhéjban a következő:

Egy szabványos Genius háromgombos egeret átalakítunk úgy, hogy az Amiga normál egérnek lássa. Mi kell hozzá?

1. Az előző oldalon lévő két kapcsolási rajz.
2. Kb. 100 forint értékü cucc.
3. Kézügyesség.

Alkatrészigény:

1 db LM 339 vagy annak megfelelő IC
1 db 150 Ohm ellenállás 1/4 watt
5 db 1K ellenállás
5 db 2.7K ellenállás
1 m 9 eres kábel
1 db Canon 9 anya+ház

Az átalakítás menete:

1. Szedd szét az egeret, emeld ki a panelt.

2. Forraszd ki a huzalokat és az IC-t, a furatokat tisztítsd ki.

3. Az elektrolit kondenzátor pólusa szerint a fóliát végigkövetve keresd meg a táp és a föld forrpontját, forrasztd be e kettőt.

4. Nézd meg a gombokat, hogy a földre, vagy a tápra vannak-e kötve? Ha a földre, nincs probléma, ha a tápra, el kell vágnod a fóliát (esetleg két helyen). Ezután forraszd be a kilences kábel megfelelő vezetékeit a gombokra és a földre, majd próbáld ki! Ha a gombokra reagál a gép, akkor nagy baj már nem lehet.

5. Kösd be az infraérzékelőkre az ellenállásokat a 2. ábra szerint.

6. Ragaszd a panelre az LM339-es IC-t (én a hátára fordítottam és úgy csináltam).

7. Készítsd el az 1. ábra szerinti kapcsolást. A vékony huzalokat az eredeti soros egérkábelből termelheted ki. Mielőtt mindent össze-vissza forrasztgatsz, nézd meg, hogyan fog elférni, mert elég zsúfoltan lesznek az alkatrészek!

8. Kösd be a maradék huzalokat a kábelből az alábbi táblázat szerint.

IC láb	egérkábel
1	1
2	2
14	3
13	4

9. Forraszd fel a Canon 9-et a kábel másik végére az alábbi táblázat szerint:

A Canon csati tűinek bekötése:

tû	csati	színek
1	V-pulse	fekete
2	H-pulse	barna
3	VQpulse	piros
4	HQ-pulse	sárga
5	középsõ	narancs
6	bal	kék
7	+5V	szürke
8	föld	sodrat
9	jobb	fehér

A színek eredeti 1200-as egérnél stimmelnek. Azért mérd ki egy műszerrel, vagy szakadásvizsgálóval!

10. Még egyszer vizsgáld meg, hogy mindent helyesen kötöttél-e be! Ha igen, akkor helyezd a panelt a helyére, ellenőrizd, hogy a görgők mozgását nem akadályozza semmi, a ház majd lecsukható-e!

11. Ha van műszered, provizórikusan köss rá a tápra +5V-ot, a földet teszteld le! Az LM339-es 5, 7, 9 és 11-es lábain +0.5V körüli értéknek kell lenni! Az IC 4, 6, 8 és 10-es lábain +1V-nak kell lennie. Az infraérzékelők kimenetein mozgáskor 2V körüli értéknek kell lenni (ha nem annyi, akkor az eredeti söntellenállást kisebbre kell cserélni).

12. Ha minden stimmel, csatlakoztasd az egeret a géphez és próbáld ki! Elvileg működnie kell...

Ha valamilyen probléma adódik, értelemszerűen az adott problémához kapcsolódó dolgokat ellenőrizd! Például, ha függőleges irányba nem mozog a mutató, akkor a függőleges érzékelő körül keresgélj, stb...

Az eredeti doksit Stephan Rupprecht készítette, melyet Smith fordított le és juttatott el hozzám...

&tsa of GloseR

ui.:

Figyelem!!!

1. Ha nem érzed biztosnak, hogy meg tudod csinálni bármely beavatkozást, akkor ne kezdj neki! Ha valami nem világos, inkább kérdezősködj (pl. napi2@freemail.c3.hu), nézz szét az Amineten (van vagy tíz egérdoksi), vagy bízz meg egy szakembert az elkészítésével!

2. Ha valamit elrontasz, ne engem hibáztass! Inkább kétszer ellenőrizd, mint egyszer sem!

3. Vegyél eredeti Amiga egeret!

Ez ugyan már egy kissé régi stuff, de mégis érdemes vele bővebben foglalkozni, mivel erősen igényli a turbokártyát. Amiből ugyebár ma egy kicsit több van közkézen, mint anno '93-ban. Azért egy alap A1200-esen is el lehet vele szórakozni (khm), csak mindent le kell venni low-ra. A leírás egyébként az AGA verzióról készült, de nyugodtan használható az OCS/ECS változathoz is. A progi a Panavia Tornado két típusát, a vadászbombázót (IDS), és az elfogóvadász változatot (ADV) hivatott szimulálni. Hogy ez mennyire jól sikerült, arról csak annyit, hogy 93-ban (1993 <- a kétezer-kompatibilitás végett he-he) az év szimulátora címet nyerte el. Azóta ezt Amigán sajnos csak a JetPilot tudta felülmúlni. Ok, take off!

TORNADO

A Tornádót három európai ország (brit-német-olasz) tervezte és építette meg a hetvenes évek elején. Tették ezt többek közt a Egyesült Államok nyomasztó hadiipari fölényének visszaszorításának érdekében.

A gép elsődleges feladata a mélységi csapásmérés. Csakhogy a légvédelmi radar/rakétarendszerek ekkorra már igen hatékonyak voltak a nagy és közepes magasságon repülő légi célok ellen, ezért ezt a Tornádónak kis ill. földközeli magasságon kellett végrehajtania. Ennek megfelelően tervezték a gép rendszereit. Így pl. terepkövető lokátort kapott, ill. ellátták a lokátorral és a navigációs berendezésekkel nagyfokú együttműködésre képes robotpilótával. Az akkori fejlesztési iránynak köszönhetően a gépet változtatható szárnynyilazással látták el. A már elkészült vadászbombázó változatból fejlesztették ki az angolok saját céljaikra az elfogóvadász változatot, amely a RAF F-4 Phantomjait volt hivatott felváltani. A törzset és az orrkúpot meghosszabították, melynek köszönhetően növekedett a üzemanyag kapacitása, és ezáltal a gép hatótávolsága. Bár a Tornado - nagy felületi terhelése miatt - nem rendelkezik túlságosan jó manőverező képességgel, jobb híján ez is megfelelt az angol igényeknek, lévén, hogy a gépet a Szovjetunió nagy hatótávolságú stratégiai bombázói elleni harcra kívánták alkalmazni.

A menük

Ok, ha bejelentkező képen vagyunk, akkor választhatjuk a DEMO, QUICKSTART, vagy a FLIGHT menüt. A DEMOnál a drone és a review almenükkel slideshow-szerűen végignézhetjük a szimulációban részt vevő baráti/ellenséges eszközöket. A QUICKSTARTnál egyből belecsöppenhetünk a harcok sűrűjébe. Ha itt easyt választunk, akkor sérthetetlenek leszünk, hardnál már minden reális. A FLIGHT menüpontnál képernyőváltás történik, és válaszhatjuk a szimulátor módot (SIMULATORT), a gyakorlást (TRAINING), ill. a harci feladatokat (COMBAT). A LOGnál bejegyezhetjük magunkat mint újdonsült pilótát, a PREFERENCESben pedig beállíthatjuk a nekünk megfelelő felbontásokat, és más egyebeket.

A Visiblity a látható távolságot adja meg (6-25 mérföldig).

Ground: a felszín lehet csupasz (plain) ill. aranyos kis vektorfákkal teletűzdelt (textures).

Hills a hegyek kidolgozottságát adja meg, a sky esetében pedig azt állíthatjuk be hogy legyen e az égen felhő (textures) vagy sem (plain).

A horizont lehet egyszínű (plain) ill. színátmenetes (textures).

Ironworknél pedig a szélvédőkeretet kapcsolhatjuk ki (de inkább hagyjuk bekapcsolva, így reális). Beállíthatjuk még, hogy legyen-e hajtóműhang, különböző sound effekt, zene stb. a játék közben.

Dönthetünk még arról is, hogy legyen-e éjszaka vagy sem (night level fix/free), milyen legyen a műszerfal megvilágítása sötétben (panel light green/red), valamint beállíthatjuk a földi objektumok részletességét, ill. azt, hogy mivel kívánjuk irányítani a gépünket (analóg/digitális key. vagy joy. esetleg egérrel). Az OPT pull-down menüre (jobb alsó sarok) is itt térnék ki. A SYSTEM menüponttal kiléphetünk a játékból, a PREFS a már jól ismert preferencest takarja, a LOG sem szorul már magyarázatra, a REVIEW-nál hasonlóan a DEMO ponthoz megtekinthetjük az egyes eszközöket, amelyek részt vesznek a szimulációban, csak itt már mi válszthatjuk és járhatjuk körbe őket.

Egyébként minden egyes szövetséges gépnek megvan a megfelelő párja az ellenség berkeiben is, pl. az F-16-osnak a MIG-29-es, a Herculesnek a IL-76-os, a Tornádóknak a MIG-31/27-es stb.

Legvégül az EXPLORE pontnál tüzetesen szemügyre vehetjük a harcteret, az objektumok elhelyezkedését, sőt a Space megnyomása után azokat a 3D-s világban is megtekinhetjük (az egérrel mozoghatunk fel/le ill. forgolódhatunk körbe-körbe ...).

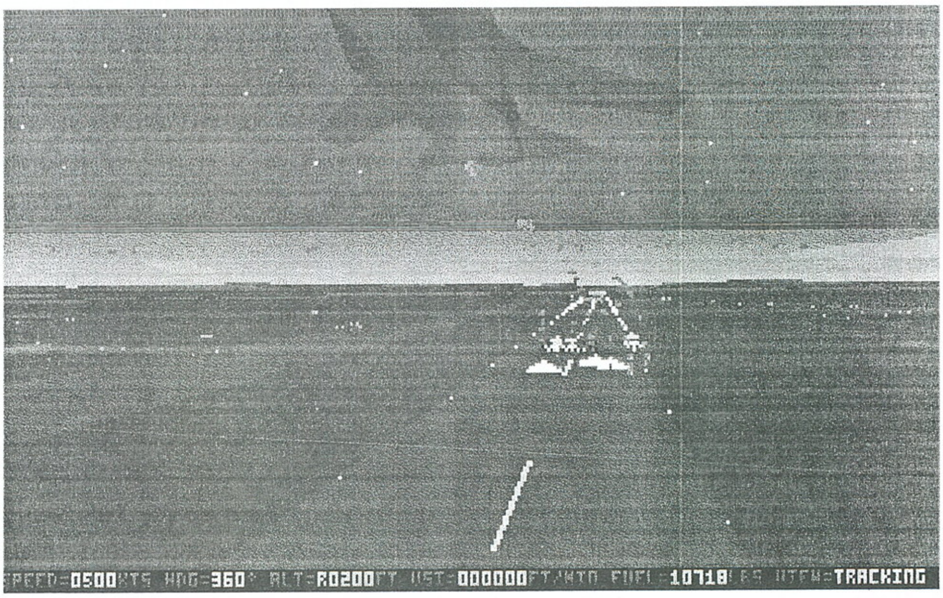
A SIMULATOR menü választása után választhatunk 17 szimulált küldetést. Itt gyakorolhatjuk a repülést, az navigációt, a leszállást, a különböző célpontok támadását stb. Lehetőségünk nyílik némi beállításra is, úgymint: örök/véges fegyverzet, örök/véges üzemanyag-készlet, a túlterhelés hatásainak ki/bekapcsolása, a repülőgép súlya az aktuális vagy a minimális legyen-e, az ellen aktív vagy inaktív legyen, végül sérthehetlenek legyünk vagy sem.

A küldetés kiválasztása után kapunk egy rövid ismertetőt arról, hogy mit is kellene tennünk a feladat során, mik a célpontok, milyen fegyverrel kell megsemmisítenünk, milyenek az időjárási körülmények stb. Hasonló a TRAINING menü felépítése is, de itt már minden élesben megy! Természetesen ellenséges tevékenység itt még nincs.

COMBATot választva újabb menük jönnek elő:

2 PLAYER - soros kábel segítségével összelinkelhetünk két gépet, és mehet a móka.

MISSION - itt különálló küldetéseket teljesíthetünk. Mindenki örülhet, mert kapunk





ellenségeket is.

CAMPAIGN - hadjáratot kezdhetünk. A következő küldetést csak akkor kezdhetjük, ha az előzőt már maradék nélkül teljesítettük (azaz minden célpontot likvidáltunk és nem haltunk meg).

Mindegyiknél van három hadszíntér, amelyek közül szabadon választhatunk.

Committal elfogadjuk a feladatot és bejutunk a küldetéstervező rendszerbe.

KEY - ki/be kapcsolhatunk a térképen különböző dolgokat, úgymint:

hills - hegyek, **road** - út, **rail** - vasút, **power** - elektromos távvezeték,

ILS - a leszállító rendszer hatóköre,

UPDATE - ezzel rajzoltathatjuk újra a térképet ha már elvégeztük a kívánt beállításokat a KEY-nél

FIT - ? (nem sokban különbözhet az UPDATE-től, ... nálam az eredmény ugyanaz)

WAYPOINT - megtekinthetjük, hogy az egyes pontokon milyen sebességet/magasságot kell tartanunk...

MET - Áigner Szilárd jelenti ... (meterológiai adatok).

PAYLOAD - mindenféle kacatot függeszthetünk a gépünkre, persze csak azokat, amelyek még vannak raktáron (stock).

SUMMARY - némi info a bevetés várható időtartamáról stb.

TAKE OFF - végre beülhetünk a gépbe ...

A műszerfal

A pilótafülkében (IDS) lévő HUD-on a következő adatok olvashatóak le: bal felső sarokban a sebesség csomóban, a jobb felső sarokban a rádiómagasságmérő adata lábban (a földfelszínhez viszonyítja a magasságot), jobboldalt a süllyedés/emelkedés mértéke, baloldalon a túlterhelés mértéke, alul az iránymérő, ahol a ^ jel mutatja az aktuális waypoint irányát. A HUD alatt baloldalt a terepkövető lokátor indikátorernyője (tp). A kis pont (baloldalt) a saját gépünket jelöli, és az előtte/alatta lévő terepet követhetjük nyomon. Az ADV-n nincs terepkövető lokátor, az indikátorának a helyét pedig egy fegyverzetkijelző vette át. A HUD-on pedig némi elrendezésbeli eltérés tapasztalható.

A HUD alatt jobb oldalt a radarbesugárzás-jelző képernyője található (rb). Ez megadja a besugárzás típusát és irányát:

SAM=légvédelmi rakétaüteg,

AAA=csöves légvédelmi üteg,

EWR=földi korai riasztó lokátor,

AC=ellenséges repülőgép lokátorjele,

MSL=rakétaindítás történt a gépedre.

A kis négyzet az AC-t jelöli, a fordított Y-on SAM/AAA-t, piros körrel figyelmeztet a infravörös irányítású rakétaindításra, narancssárgával pedig a lokátorvezetéses rakétákra, végül a zöld kör az ellenséges földi radart (EWR) jelöli.

Az rb.-től jobbra a túlterhelésmérő (G-mérő) (1), alatta a forszázs (utánégető) teljesítmény (2), tőle balra a két hajtómű teljesítménye (3/4), ez alatt a két hajtómű tolóerejének a kijelzője (5/6). Végül ettől jobbra az üzemanyagmennyiség mérő analóg (7), és 'digitális' (8) kijelzési formában. Legszélen az iránytű (9).

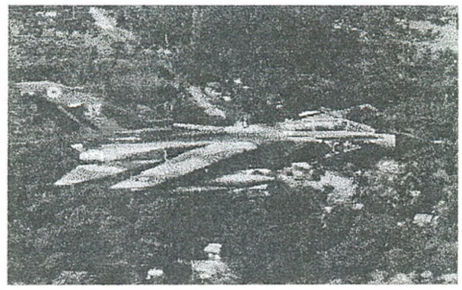
A műszerfal baloldalán: a terepkövető indikátor alatt a műhorizont (10) található, ahol egy kis narancssárga pont mutatja az aktuális waypoint irányát. Ez alatt az iránytű (itt a narancssárga pont a haladási irányt mutatja) (11), tőle balra a barometrikus magasságmérő (12). Ez a légnyomás alapján határozza meg az aktuális magasságot, tehát ha pl. 1000 lábat mutat, akkor még nyugodtan nekimehetünk egy 1500 láb magas hegynek. Egyébként a HUD-on egy bizonyos magasság felett is a barometrikus magasság jelenik meg (ugyanis a rádiómagasságmérő csak egy bizonyos magasságszintig mér). E felett van a sebességmérő (13). Ez a levegő torlónyomása alapján számítja a sebességet, azaz nem a relatív sebességet méri. Ezért ha nagy magasságon (>30000 láb) mondjuk 200 k-t mutat, attól még mehetünk hangsebesség felett is! Ez csak a felhajtóerő miatt szükséges, mert ha ez túl kicsi, akkor átesik a gép, mivel nem termelődik elegendő felhatóerő a szárnyakon (nagy magasságban a levegő már igencsak ritka).

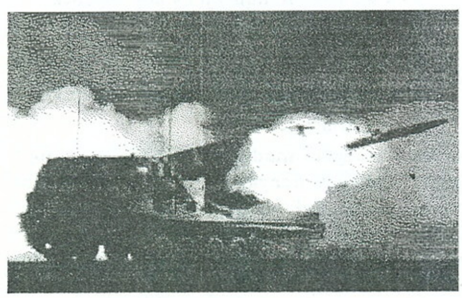
A műszer mutatja a MACH számot is, azaz hogy a hangsebesség hányszorosával haladunk (1 MACH = 1x hangsebesség). Ez sem ad abszolút sebességet, csak viszonylagost, mert nagy magassában a ritka levegő miatt kisebb a hang terjedési sebessége, mint a földfelszín közeleben. A sebességmérő felett van a rádió magasságmérő analóg kijelzője (14). Balra tőle a futómű állapotának a kijelzője (15). Zöld, ha kinti állapotban van, piros, ha a behúzás vagy kiengedés folyamatban van. Alatta az emelkedés/süllyedés-mérő (16). Alatta a különböző szárnyak helyzetét mutatja (17). Felül az orrsegéd-, és fékszárny helyzeteit mutatja (4 állás), alatta balra a törzsféklap helyzetét mutatja (behúzott/kiengedett), jobbra tőle a szárnyilazási helyzetet jelzi (3 állás).

- ellenőrzőlámpák:
  - kerékfék (1),
  - sugárfék (2),
  - veszélyt jelző lámpa (3),
  - lokátor (4),
  - ECM (5),
  - ILS (6),
  - utánégető (7),

```
            pilot                              operator
    ________|_____|_______               _____       _____
   /  3     |_____|4 5  3 \             |     | ___ |     |
  /2 8 9    |     |      6\             | TAB ||   || TAB |
 /1    13   | MFD |       7\           3|_____||___||_____|3
            |_____|                          89 45  _____
12 11 10                                     ___ |     |
                                            |   || WAR |
                                            |___||_____|
```

```
             pilot                             operator
             _____                        _____       _____
            |     |                      |     |13_12|     |
            | HUD |                      | TAB ||   || TAB |
    ________|_____|_______               |_____||___||_____|
   /15 14 tp|_____|rb  1  \                           _____
  / 16 13 10|     |3 4 2 9 \               15 10 ___ |     |
    17 12 11| MFD |5 6 7                   17 11|   || WAR |
            |_____|    8                        |___||_____|
```





autopilot (8),

auto gázkarvezérlés (9),

póttartályok leoldva (10),

függesztmények leoldva (11),

vészleoldás (12),

az autopilotnál világít, ha 150 lábnál alacsonyabban vagyunk (13).

A pilótakabinban középen található egy többfunkciós kijelző. Az üzemmódjait a 'D'-vel változtathatjuk, amelyek a következők lehetnek: térkép megjelenítése (,/. bill. nagyíthatjuk/kicsinyíthetjük), ILS leszállítórendszer (a szálkeresztet kell folyamatosan követni), autopilot információk, a lokátor által felderített terület megjelenítése (a radar üzemmódjának megfelelően levegő, vagy földi térképező), ill. éjszakai bevetésen az infravörös kamera által látott kép.

A térkép módban az aktuális waypoint is megjelenítésre kerül. Autopilot esetén az első sorban olvashatjuk az aktuális üzemmódot (pl. AFDS TRACK (x)), alatta pedig a következő adatokat:

ALT - magasságtartás, amely lehet kézi (MAN), barometrikus (ACQR), és terepkövető magasságtartás (RIDE). A szükséges magasságot mi is beállíthatjuk a fel és a le nyilak segítségével 200 és 1500 láb közötti értéken.

HDG - az iránytartás lehet robotpilóta általi (AUTO), ill manuális (MAN). AUTO esetén a jobbra/balra nyilak segítségével szintén beállíthatjuk a kívánt irányt.

IAS - a gázkarkezelés lehet automatikus (ACQR), amikoris a rögzített sebesség szerint kezeli a robotpilóta a gázkart, ill. lehet manuális (MAN).

TTG - azt mutatja meg, hogy az aktuális waypointot a jelenlegi sebességgel mennyi idő alatt érjük el.

Ugyanez az MFD megtalálható az operátor



kabinjában, az üzemmódjai is megegyeznek a fent leírtakkal + még nappal is használhatjuk a külső kamerát, így innen is tudjuk vezetni a gépet.

A két szélső TAB üzemmódjai a következőek:

-külső kamera nézet,

-térkép,

-navigációs pontokat megjelenítő térkép,

-lézeres célmegjelölő.

A nav. térképen mindig az aktuális waypoint világít, amelynek irányát a jobb felső sarokban olvashatjuk le. Bal felső sarokban pedig a mi gépünk haladási iránya került kijelzésre, míg alul a waypoint eléréséhez szükséges idő és az ahhoz szükséges távolság (mérföld) megtétele látható. Van egy speciális waypoint is (T). Ezt mi jelölhetjük ki a TAB térképén, vagy a a lokátor levegő-föld üzemmódjában az egér segítségével.

A lézer célmegjelölőt szintén az egér segítségével kezelhetjük. Vigyázzunk, mert ennek az eszköznek korlátozott a mozgásszabadsága, ergo ha kikerül a cél a látószögéből, akkor az LGB bomba nem fogja eltalálni azt! Éppen ezért repüljünk közepes magasságon és lassan.

Középen alul van a fegyverzetinfókat megjelenítő display. Itt a levegő-föld fegyverek esetében be tudjuk állítani a fegyverindítás módját. Lehet kézi (MAN), ill. a computer álltal indított (LAY), ejtés (LFT), és lézerirányításos (LGB).

Az előbbi indítási módok a bombákra vonatkoznak.

A HARM estében ez direkt (DIR) és indirekt (IND) lehet. Az első mód közvetlenül a fegyverzetkezelő computer által kijelölt célt támadja, míg az utóbbi esetben a vaktában kilőtt rakéta önállóan keres magának célt (felemelkedik nagyobb magasságba, majd miközben ejtőernyőn ereszkedik, keres magának egy áldozatot, és ...).

Légiharc rakétákkal úgy támadhatunk, hogy ha a lokátor levegő üzemmódjában az egér által mozgatható kurzorral kijelölünk (bal click) egy ellenséges gépet. Az ellen gépek négyzettel vannak jelölve, a barátiak pedig x-szel. Ha sikerült befogni, akkor a HUD-on a jobb alsó sarokban megjelennek a cél adatai: távolsága tengeri mérföldben, magassága ezer lábban, sebessége csomóban, és a haladási iránya fokban. Továbbá láthatjuk még a HUD-on a céljelet, ahol a kör a cél távolságával egyenes arányban fogy. Ha a rakéta befogta a célgépet, akkor ezt egy búgó hanggal a tudtunkra hozza. Ekkor lehet indítani a rakétát!

Meghibásodást jelző tabló (WAR):

A sárga színű lámpák a repülés biztonságát nem veszélyeztető meghibásodásokat jelzik, míg a pirosak a létfontosságú berendezések tönkremenetelére hívják fel a figyelmet!

FLPS: orrsegédszárnyak

TAB: az operator kabinban a bal ill. jobb oldali kijelző

ECM: radarzavaró berendezés

HUD: homloküveg kijelző

AB: törzsféklapok

FIRE: kigyulladt a hajtómű (bal/jobb)

ENG: megsérült, és nem működik a hajtómű (bal/jobb)

FUEL: az üzemanyag kevesebb, mint 1000 lb

OXY: oxigénellátás

AUT: a robotpilóta kikapcsolt

WB: kerékfék

RWR: radarbesugárzás jelző

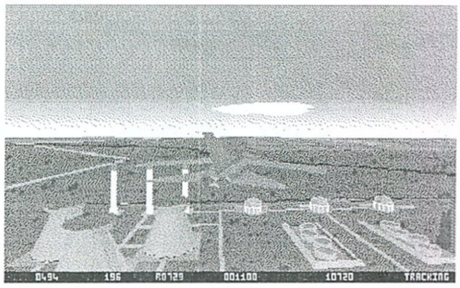
ADC: fedélzeti számítógép = robotpilóta

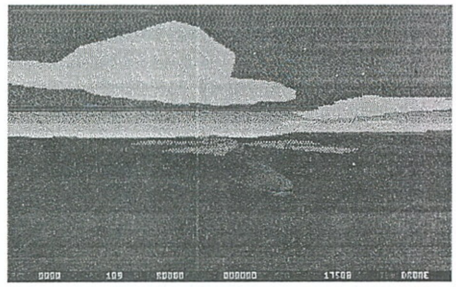
MFD1/2: a középső kijelzők (pilot/operator)

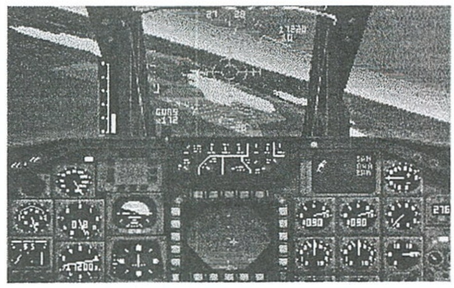
CMFG: túllépted a flaps alkalmazása során engedélyezett sebességet

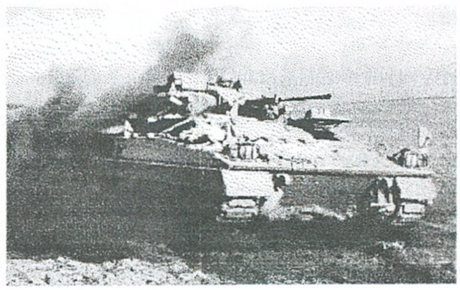
UC: túllépted a kinti futóval engedélyezett sebességet

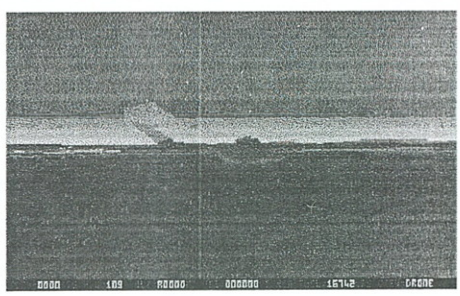
Ami kimaradt, azt majd mindenki kitalálja magának :). A feladat értékelésénél egyébként kiírja, hogy mik sérültek meg a gépen, ez alapján be lehet azonosítani a megfelelő lámppionokat.













Némi segítség játékbeli életünk meghosszabbításához

Nem lesz ártalmas a kezdéshez, mivel a küldetések teljesítése néminemű nehézségekbe ütközik (ha csak nem vagy polip a billentyűk őrült kezelésének szükségessége miatt, pl. egy SAM/AAA gyűrű közepén).

- Az ECM POD ‘viselete kötelező’, és kapcsoljuk is be, ha ellenséges terület fölé érkeztünk (E).

- Ha IDS-el repülünk, ne bonyolódjunk túlzott légiharcba, mert ha a szembetámadás nem sikerült, akkor a fordulóharc során valószínűleg mi húzzuk a rövidebbet. Vágjuk be a fáklyát, tapadjunk a földhöz, és tünjünk a fenébe! No meg persze ne felejtsünk el sűrű chaff-felhőt is eregetni magunk után.

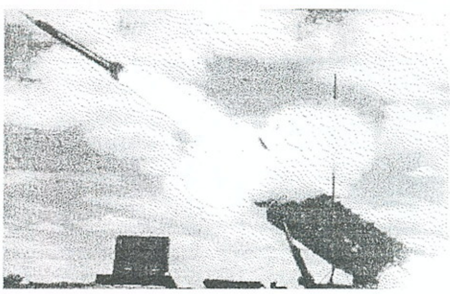
- Ha rakétát lőttek ki ránk, akkor mindig manőverezzünk, és szórjunk chaff/flare-t.

- Ha csöves légvédelemmel találkozunk, akkor nincs túl bonyolult dolgunk, egyszerűen kerüljük ki őket :). De ha mégis sikerült bekeverednünk a hatótávolságán belülre, akkor szórjunk chaff-ot és intenzíven manőverezzünk!

- Nem ártalmas, ha viszünk magunkkal legalább két HARM rakétát is, még akkor is, ha nem légvédelem-elhárítás a feladatunk, mert sűrűn vannak ám a SAM-ek a célpont közelében.

- 5000 láb felett repülve a AAA/SAM-ek hatástalanok számunkra.

- Tankoljunk legalább 1000 fonttal többet, mert lehet, hogy többet időzünk el az ellenséges terület

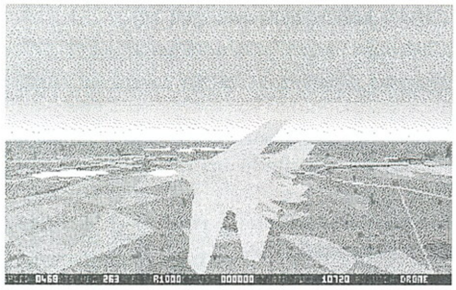


fölött, mint terveztük, vagy gyakran kényszerülünk az utánégető használatára, amely igencsak falja a kerozint (légiharc, menekülés, ismételt rácsapás...). De általában elegendő az alapbeállítás is.

- Alacsony bombázás során a min. sebesség kb. 500-600 kt legyen, mert máskülönben bekapunk néhány repesz-/törmelékdarabot a fenekünkbe!

- Ha harckocsikat és páncélozott harcjárműveket (T-80/BMP-2) kell megsemmisíteni, akkor kazettás bombákat célszerű alkalmazni (BL755). A radar földfelszín üzemmódjában jelöljük ki egy célt (kis zöld pontok), amelyhez hozzárendelődik a speciális ‘T’ waypoint. Nyomjuk meg a T billentyűt és ez a waypoint lesz az aktív. A robotpilóta segítségével (F7) hajszálpontosan megközelíthetjük ezt a pontot amely egyben a célpont is, és oldhatjuk is a bombákat.

- A küldetés befejezése után legyünk nagy figyelemmel a leszállásra, mert előfordulhat, hogy összeütközünk egy, a levegőben vagy a kifutópályán lévő másik géppel! Használd az F5-öt, vagy a lokátor légi üzemmóját a



tájékozódásra!

- Ha esetleg tönkrement a fedélzeti computer, akkor a leszállást is nekünk kell végrehajtani a következőképpen: Álljunk leszállóirányba párhuzamosan a kifutópályával, ha szükséges, a kisebb korigálásokat hajtsuk végre a lábkormány segítségével! Csökkentsük a sebességet 200 kt alá és közben fokozatosan engedjük ki a fék-/orrsegédlapokat, így repülhetünk akár 150 kt alatt is biztonságosan (ha nem cipelünk ekkor már túl sok cuccot, bombákat meg miegyebeket). Amikor az ILS-t használjuk, akkor az egy bizonyos siklószögben fog rávezetni a kifutópályára, de egyszerűbb, ha ‘alacsonyan jövünk be’ (100 ft), és közvetlenül a kifutópálya előtt csökkentjük le a magasságot. Földet érés előtt (10-15 ft) finoman emeljük meg a gép orrát, csökkentve ezáltal a sülyedési sebsséget, melynek hatására puhán érünk földet és az értékelésnél mindig good landing-et kapunk. Amikor lent vagyunk a betonon, kapcsoljuk be a kerék- és a sugárféket(-fordítót). 50 kt alatt azonban kapcsoljuk ki a sugárfordítót, mert máskülönben kigyulladhatnak a hajtóművek! A hajtómű-teljesítményt pedig vegyük le alapra (63%), hogy meg tudjunk állni. CTRL+Q-val befejezettnek tekinthetjük a küldetést, és megkapjuk a feladat értékelését.

billentyűzet kiosztás

M - térkép

B - kerékfék

G - futómű

D - MFD (középső) üzemmódváltás

[/] - bal/jobb MFD (operator) üzemmódváltás

H - HUD színváltás

C - Chaff

F - Flare

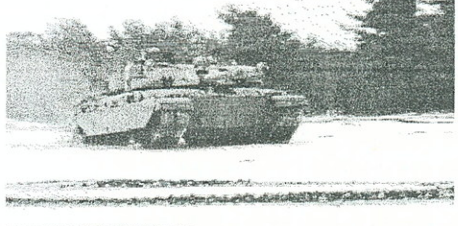
E - ECM

P - Pause

N - navigációs (waypoint) pont váltása

Z/X - nézőpont változtatása (külső nézetben)

SHIFT+Z/X - ua. csak gyorsabban



jobb/bal Amiga - lábkormány

W/S - szárnynyilazási szög csök./növ.

Q/A - orrsegédszárny és féklap be/ki

` - prefernces menü

0-9 - a preferences beállítások változtatása

-/= - hajtómű teljesítmény le/fel

SHIFT+-/= - minimális/maximális hajtómű teljesítmény

R - lokátor levegő-föld üzemmód

Alt+R - lokátor levegő-levegő üzemmód

Ctrl+R - lokátor ki

Alt+Enter - gépágyú/AAM fegyverek élesítése

Enter - AGM fegyverek élesítése

Ctrl+Enter - élesítés semlegesítése

Space - tűz

* - figyelmeztető hang és fényjelzés ki

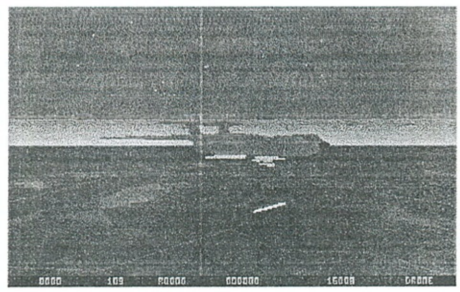
,/. - térkép/külső nézet zoom

; - AAM fegyverváltás

K - AGM fegyverváltás

V - kilőtt fegyver nézőpontja

Ctrl+J - leoldja a függesztményeket



(chaff/flare/póttartályok/AGM fegyverek)

Alt+J - leoldja a póttartályokat

Shift+J - vészleoldás (csak 1000 lb üzemanyagot hagy meg)

num. 7 - pilot cockpit ill. felfelé nézet a kabinból

num. 9 - operator cockpit

Ctrl+Q - kilépés a szimulációból

Ctrl+E - katapultálás

num. 1 - pillantás balra

num. 3 - pillantás jobbra

SHIFT+num. 1 - nézet balra

SHIFT+num. 3 - nézet jobbra

F1 - gépünk külső nézete

F2 - gépünk "szatelit" (alulról/felülről) nézete

F3 - gépünk elrepülés nézete (követi a gép manővereit)

F4 - gépünk elrepülés nézete (nem követi a gép manővereit)

F5 - rep. gépek, vagy konvojok-vonatszerelvények külső nézete

SHIFT+F5 - ua. csak visszafelé

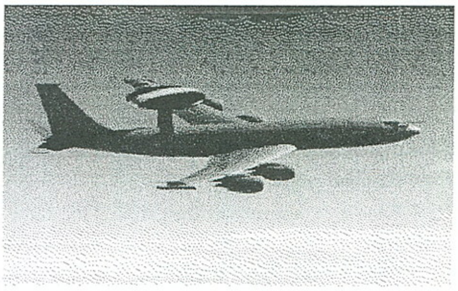
CTRL+F5 - rep. gépek/konvojok-vonatszerelvények nézet váltogatása

ALT+F5 - szövetséges/ellenséges rep. gépek, vagy konvojok-vonatszerelvények váltogatása

F6 - robotpilóta ki

F7 - a tervezett útvonalon és magasságon irányít a robotpilóta terepkövetésben

F8 - a beállított irányt és barometrikus



magasságot tartja a robotpilóta

F9 - a beállított irányt és rádió magasságot tartja (terepkövetés) a robotpilóta

F10 - a beállított sebességet tartja a robotpilóta (automatikus gázkarkezelés)

SHIFT+F10 - manuális gázkarkezelés

INSERT - törzsféklap (a levegőben), és a sugárfék (csak a földön) működtetése

L - a fegyverindítás módjának kiválasztása

T - az aktuális waypoint a 'T'

CTRL+T - törli a 'T' waypointot

O - az MFD térképen a gép helyzete középen vagy alul kerül megjelenítésre

Az eszközök amelyek részt vesznek a szimulációban (zárójelben az orosz oldali megfelelője):

TORNADO GR4: a RAF-ban rendszeresített változata a Tornádónak. Ezzel fogunk operálni. (MIG-27)

TORNADO F3: az elfogóvadász változat (MIG-31)

F-15: igen nagy teljesítményű vadászrepülőgép. (SZU-27)

F-16: az egyik leguniverzálisabb vadászrepülőgép a világon (MIG-29)

C-130: a NATO erők standardnak mondható közepes szállítórepülőgépe (IL-76)

E-3D: Boeing 707-es alapú légtérellenőrző repülőgép (A-50)

A-10: a már hazánkban sem ismeretlen (Taszár) csapattámogató repülőgép (SZU-25)

AH-64: harci helikopter (MI-24)

CH-47: szállító helikopter (MI-26)

Challenger: angol fejlesztésű harckocsi (T-80)

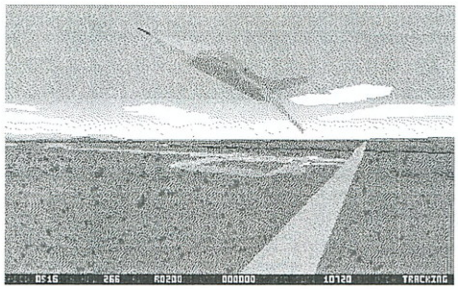
Warrior: páncélozott szállító harcjármű (BMP-2)

Patriot: az öbölháború óta csaknem mindenki által ismerté vált légvédelmi rakétarendszer (SA-10)

MLRS: hadműveleti rakéta (MAZ-543, ismertebb nevén SCUD)

+ csak az orosz oldalon a ZSU-23: 23mm-es, négycsövű, légvédelmi komplexum ill. a GIRAFFE: radar komplexum

Néhány teljesen haszontalan info



MFD = többfeladatú kijelző (Multi Function Display)

AAM = levegő-levegő fegyverek (Air to Air Missile)

AGM = levegő-föld fegyverek (Air to Ground Missile)

HUD = homloküveg kijelző (Head Up Display)

ECM = elektronikus radarzavaró berendezés

1 láb (ft) = 0.3048 m

1 csomó (kt) = 1.852 km/óra

1 font (lb) = 0.454 kg

1 tengeri mérföld = 1.852 km

És végül a fegyverek/ függesztmények

MAUSER gépágyú - 27 mm-es, földi és légi célpontokra egyaránt használható

AIM-9L - kis hatótávolságú, infravörös önirányítású légiharcrakéta

SKY FLASH - közepes hatótávolságú, félaktív lokátoros irányítású levegő-levegő rakéta (csak az ADV-n használható)

DEF. POD - radarzavaró konténer (ECM)

ALARM - speciálisan a radarok/radarral felszerelt légvédelmi fegyverek megsemmisítésére tervezett rakéta (EWR, ZSU-23, SA-10)

JP233 - aknakonténer, elsősorban a kifutópályák rombolására lett tervezve

BL755 - kazettás bomba, könnyű és páncélos célpontok ellen (radar, konvoj, stb.). Sok kisebb tömegű bombából áll - melyek a célterület felett szétszóródnak - így nagy területen hajt végre pusztítást.

1000 RET, GPB, LGB - 1000 fontos fékernyős, hagyományos, és lézerirányítású bomba

CHAFF - passzív védelem a radarok megzavarására az ún. sztalionfelhő, amely sok kis fémszálból áll

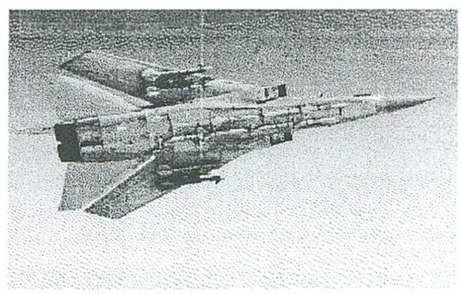
FLARE - hőcsapda, az infravörös vezérlésű rakétak megtévesztésére alkalmas

TANKS - üzemanyag póttartályok

Ok, ennyi lenne, bár egy csomó mindent kihagytam még.

Mit is mondhatnék a programról összegzésképpen? Oldtimer, ám mégis nagyszerű játék, életszerű szimuláció, nehéz, de nem teljesíthetetlen játékmenet! Mi kellene még?! Cool GAME!!!

Cart
cart2@freemail.c3.hu



Killaga 2.0

Ez a program a jól ismert Killaga felújított változata, amely új módon teszi a gépet alkalmassá régi programok futtatására.

A program CLI-ből indítható,és paraméterként kell megadni a futtatni kívánt program nevét.

pl. KILLAGA DH0:GAME/régijáték

Ekkor a program egy üres képernyőt rak ki, amit, ha kiléptünk a programból, az Amiga+m vagy az Amiga+n bilentyűkombinációval tüntethetünk el. A program egyébként ugyanazt teszi, mintha újra bootoltunk volna, és a bootmenüben állítgattuk volna át az opciókat.

KD_FREQ.LIBRARY 3.10

Ez a filerequester egy olyan program,amely képes átvenni a programok requesterjeit,és helyettük magát futtatni.

Tehát amelyik program az ARP,ASL,REQ libraryt használta eddig, ezután ezt a libraryt használhatja.

Szükséges file-ok:

-kd_freq.libray

-arp.library

-asl.library

-req.library a LIBS: könyvtárban,

és az FR_Bypass file a C: alkönyvtárban.

Elindítása a következőképpen történik:

FR_Bypass (opciók)

d kihagyja a req.libraryt

p kihagyja az arp.libraryt

l kihagyja az asl.libraryt

i kihagyja az injectort

w nem rakja ki a start ablakot

c mindig középre rakja a requestert a képernyőn

o mindig hozzáigazítja a HIRES képernyőhöz

d mindig hozzáigazítja a HIRES-LACE képernyőhöz

z csak akkor állítja át a saját HIRES képernyőjét, ha a másik LORES

Az irányító panel előhívható mindig a jobb alt-jobb shit-E billentyűkkel.

Funkciók: (elérhetők a jobb shift-jobb alt+a megfelelő bill)

r meghívja a requestert

s átadja a directory+filenevet

d átadja a directorynevet

f átadja a filenevet

e előhívja az irányítópanelt

q kilépés a programból (visszaadja az eredeti requestereket)

FJS

AMIRC (5.)

Na akkor folytassuk ott, ahol abbahagytuk.

Settings/Function keys

A szürke Funkcióbillentyűkhöz rendelhetsz dolgokat: üzeneteket, haverok nevei, amit csak akarsz. Nekem pl. az F10-hez a %u van rakva, ami az éppen kijelölt nicket írja be. Ez akkor jó, amikor valakivel sokat beszélgetek a publicban.

Settings/Mime prefs

Ha valamit küldenek neked, azt valószínűleg meg is akarod nézni. Ez ugyebár normál esetben úgy történik, hogy lemented és megnézed/kicsomagolod/meghallgatod/elindítod... Mennyivel egyszerűbb lenne, ha egy gif esetén pl. egyből meg is jelenne. És láss csodát! Az Amirc készítője még erre is gondolt! Itt mindenféle kellemes beállításokat tehetsz meg. Milyen tuti például, ha a frissen érkezett pc-s progi már törlődik is! Mindent beállíthatsz! Tessék felfedezni!

Innét lefelé már csak a beállítások elmentése, illetve betöltésének lehetőségei vannak. Ezeket gondolom mindenki ismeri más programokból.

Plugins/list

Kilistázza a plugineket. A plugin egy külső programocska, ami a főprogramhoz lett írva. Lehet valódi program, amit a főprogram hív meg, vagy script (ami egy szöveges állomány, amiben a végrehajtandó dolgok vannak végrehajtási sorrendben felsorolva)...

Rexx

Itt vannak a rexx scriptek felsorolva. A rexx egy egyszerű programozási nyelv, ami a programok nyitott részéhez lett írva. Az egésznek az a lényege, hogy egy program menet közben is programozható és menet közben is lekérhető belőle információ. Ha például sok képet kell konvertálnod és átnevezned, akkor az arexx-hez fordulva egyszerűen megoldhatod a problemát. Itt ugyanez történik az irc progiddal.

Ha úgy vesszük, akkor ki is végeztük a progit. Viszont egynéhány trükk és jótanács még mindig ránk fér! Hát lássuk, mit is érdemes szerintem beállítani és használgatni.

Ha valakinek a nevét akarod gyorsan beírni, akkor írd ki a nickjének a kezdőbetűjét és nyomd meg a tab-ot. Ekkor kiírja az első nicket, ami ezzel a betűvel kezdődik. Ha többen is vannak ilyen kezdőbetűvel, akkor nyomd meg többször a tab-ot vagy több betűt írj ki az illető nevéből.

Az ékezeteket nem mindenhol szeretik. Nagyon sokan használnak linuxot netezésre. A linuxban nincsenek ékezetek és nem is látszanak az érkező üzenetekben, illetve mindenféle torz dolgok jelennek meg. Ha nagyon ékezetet akarsz használni, akkor használj repülő ékezetet. A lényege, hogy az e`kezetet nem a betu=re teszed hanem a ko:vetkezo= helyre. Igazandibol nagyon jol ertelmezheto az ekezet nelkuli szoveg is, ugyhogy nem muszaj hasznalni az ekezeteket. **(Igen, tegnap borsot szortam a halaszlembe, amitol zoldseglevesse valtozott, a cipo meg leazott a labamrol, amikor a heja benedvesedett egy tocsaban - ertheto, nem? - a tord.)**

Érdemes felrakni a Kuang Eleven-t. Nagyon sok kényelmi szolgáltatása van, viszont figyelni kell vele, mert volt rá példa, hogy felügyelet nélküli ajtót nyitott a net felé és beléphetett más is a gépedbe, vagy vírusos volt az archívuma. Tudsz online keresni az amineten, letölteni, ha elmész enni, akkor logoltathatod a neked szóló üzeneteket...

Van még pár dolog, amivel el lehet kényeztetni magunkat: van olyan script, ami elmondja a narrator-on keresztül az érkező üzeneteket, van, amivel kis jelecskéket lehet kiíratni, vannak üzenetküldő scriptek, scriptek...

Ha már úgyis ircelsz **(icukázol, ahogy a magastalpú lányok mondják - a törd.)**, akkor érdemes benézni az Aminet comm/irc könyvtárába, ahol több napnyi mazsoláznivalót találhatsz.

Talán ennyi elég is lesz.

Jó ircelést, és ha bármi van, akkor a csevegőn bizti segítenek.

MrZ

FMSDisk

File alapú trackdisk szimulátor

Ezzel a programmal egy lemezt lehet szimulálni a vincsin, vagy ha van elég ramod, akkor ott. Ehhez csak az fmsdisk.device-t kell a DEVS:-be elhelyezni, és egy ASSIGN FMS: célútvonal: parancsot kiadni, majd egy Mount FF0: parancs után már megjelenik az egységeink sorában. Ezt azután már pl. a rendszer format parancsával meg is lehet formázni tetszőleges Filesystemre. Nagyon jó pl. új filerendszerek tesztelésére, vagy pl. lemez híján ide is lehet .DMS file-okat kitömöríteni.

Ahova beassignoltuk az FMS:-t, oda a program készít egy kb 900k-s file-t, ez lesz a lemezünk. Ezek után szokványos trackdisk egységként működik. Egyébként 32 ilyen egységünk lehet, FF0...FFx, csak legyen elég hely.

Jó keresgélést!

FJS

MasterISO V2.2

Akik Amigán írják CD-iket, azoknak nem túl sok alternatíva létezett, volt ugye a MakeCD, ami egy igen jó program, majd később a BurnIT, amiről nem tudok sokat, és végül a kicsit visszamaradott MasterISO. Ez a helyzet azonban mára gyökeresen megváltozott és eme gyöngyszem igencsak fényesen ragyog.

Tudom, hogy írtak már erről a programról anno az Ao9-ben is, de vannak sarkalatos kérdések és problémák, melyekről írni szeretnék.

Az egyik dolog az audio cd-k írásakor fellépő gondokról szól. Szóval a program képtelen lemásolni audio cd-t, mert akár track-at-once, akár disc-at-once módban levágja a számok végét, mégpedig azért, hogy a cd ugye ugyanolyan hosszú kell legyen, ezért a track-ek közti szüneteket a számok végének levágásával pótolja. Pedig az ember úgy gondolná, hogy disc-at-once módban egy az egyben másolná a lemezt, de így is vannak szünetek a számok között.

Audio cd-t tehát csak úgy lehet normálisan megírni, hogyha előtte legrabbeled az egészet vinyóra aiff-be és visszaírod. Azonban ez sem túl egyszerű ám. Mert bár a doksiban szerepel, hogy akár aiff, akár wave file-okból tud audio cd-t írni, de ha így írsz, akkor nagy valószínűséggel le fog fagyni. Előtte ugyanis át kell konvertálni cdda-ba, csak így működik. Ezt megtehetjük az "advanced" menüben az "Audio Manager"-ben. Beadjuk a samplekat (lehet aiff és wav is ofcoz) és a convert fülecskére kattintunk. Itt megadjuk, hogy hova mentse a konvertált fileokat és mehet. A kész file-okat a "write manager"-rel már nyugodtan felírhatjuk.

Még annyit, hogyha olyan CD-vel van dolgod, ami hosszabb, mint 74 perc, akkor próbálj sokféle lemezt, mert nekem is sikerült olyat találni, melyre 75:14-et írtam fel hibátlanul. A lemez méretét a "disc layout" menüben a "get size" gombra kattintva tudhatjuk meg.

A másik probléma, hogy aki mcp-t használ, az szembetalálkozik azzal a problémával, hogy a könyvtárstruktúra beadásánál nem lehet könyvtárakat rekurzívan beadni. Ehhez egy régi ASL library-ra lesz szükség, bizony ez is idegesítő dolog.

Páran kértek már MacHFS formátumú CD-t is, persze ez is lehetséges. Hozzunk létre macemu alatt egy kb 650MB-os hardfile-t (ami eppen ráfér egy CD-re) és vegyük tele macintosh oldalon proggikkal. Ezután a hardfile-t írjuk fel, mint iso file-t a cd-re a "write manager" "add dos file" opciójával. Ez kibontja a hardfile-t és ugye ebben MacHFS van, így a mac tudja majd használni. Ezzel egy a gond, az amiga nem látja a fileokat. Aki tud erre megoldást, az írja meg, legyen szíves.

RAKO

A múltkor kipróbáltam az IB cache-én a Cache2Dir programocskát, és nem tetszett. Miért? Mert valahogy nem a legkorrektebb végeredményt kaptam. A cache felével ugye nem is foglalkozott, valami joker-es hibára hivatkozva. Aztán meg követelőzött mindenféle 'tedd be villámgyorsan a xxx.xxx.xxx.xxx lemezt!' felkiáltásokkal. A cache másik feléből felépítette egy fél délután a fél hálót a vinyómon, csak valahogy nem stimmelt az egész. Valahogy a dirstruktúrát 'cseszi' el, mert betöltök egy állományt, és se a hivatkozásait, se a képeit nem találja, ha nem ugyanabban a könyvtárban vannak (pedig vannak...).

Wget 1.4.2

Na ezért örültem meg annak, hogy Senhor Z (mint Zorro - hú, de klassz ez a hanyattegér!!!) átnyújtott egy kis proggit - ami az egyszerű Wget nevet viseli - mondván, hogy ez megoldja gondjaimat (aha, csak azt felejtette el mondani, hogy nagyobb, mint 47 verziójú ixemul.library nélkül meg sem moccan...(Aminet)). És persze tette ezt mindazon önös érdekből, hátha lefordítom a manuált és akkor majd ő is tudja használni...

Szóval tipikus junix program, parancssorból indítható, rengeteg paraméterezési lehetőséggel, és azt a kitételt sem felejtette el a készítő, hogy egy junixos proggi doksija mindig - minimum - 1k-val nagyobb legyen, mint maga a proggi... Van mellékelve forrás is, lehet lopkodi, bővíteni (olvasd el a kopirájt szöveget, mielőtt terjeszted az átalakított verziót)...

Mire is jó a Wget (azelőtt Geturl)? Nos, ez egy szabad forrású szoftver, amellyel leszedhetek bármilyen állományt a WWW-ről a HTTP, ill. FTP protokollokat használva. De nem ám interaktívan, csili-vili felhasználói felületen keresztül vezérelve, esetleg multimédiásan. Pure CLI-ből indítható, argumentumokkal közölheted vele a kívánságaidat és - ha nem rontottad el a paraméterezést, akkor - szépen a háttérben tevékenykedve működik. Akár el is feledkezhetsz róla... A program működése közben rekurzívan követi (a megadható mélységig) a szerver könyvtárstruktúráját, így akár letükrözheted az egészet is a vinyódra, ha van elég helyed. De akár utasíthatod arra is, hogy csak bizonyos kiterjesztésű állományokat vegyen le, növelve ezzel a kép-, ill. mp3 gyűjteményedet. A proggi használható frissítésre is, mert olvashatja az állományok dátum bejegyzését, használhatsz helyettesítő karaktereket stb.

Alapesetben a program nagyon egyszerűen irányítható. Persze - mint majd' minden junixos progginál - akár a végtelenségig bonyolítható is...

Az alapszintaktika a következő:

wget [kapcsoló(k)] URL1 [URL2...]

Tehát először begépeled a program nevét - ha nem az aktuális könyvtárban van, akkor az útvonalát is illik -, aztán a kapcsoló(ka)t, amelyek meghatározzák, hogy pontosan mit és milyen módon csináljon és utána írod a forrás URL-(eke)t. (URL = Uniform Resource Locator. A World-Wide Web rendszernél használt címzés a hálózati információforrásokhoz.)

Mielőtt elindítanád, nem árt a CLI-vel abba a könyvtárba osonni, amelyikbe a warét menteni akarod, mert az aktuális könyvtárba ment (egy ötgigás szerver leszipkázása közben esetleg túl korán telik meg a ram)...

A kapcsolókról (nevezheted ezeket opcióknak is, ha akarod) egy kicsit bővebben:

Minthogy a Wget a GNU getopts-át használja az argumentumok kiértékelésére, minden kapcsolónak lehet egy rövidített és egy normál alakja (azt ugye nem kellene leírnom, hogy a kapcsolók kis-nagybetű érzékenyek, tehát figyelj oda).

A rövidített az így néz ki: '-k paraméter', a normál akak pedig: '–kapcsoló=paraméter'. Szabadon keverheted a különböző kapcsolótípusokat vagy a sorrendjüket. A proggi meg majd csak kitalálja, hogy mit is akar(hat)tál... Azért a kapcsolók és más argumentumok között hagyj egy-egy szóköznyi helyet!

wget -r –tries=10 http://fly.cc.fer.hr/ -o log

A fenti példából - gondolom - jól látszik az argumentumok használata. '-o log' helyett használhatod például az '-olog' alakot is. Akár össze is vonhatod a kapcsolókat, mint az Lha-nál, vagy az Lzx-nél.

A 'wget -drc URL' megegyezik a 'wget -d -r -c URL' alakkal.

Az alap kapcsolók abc sorrendben:

-a logfile

–append-output=logfile

Egy - már létező - naplóállományhoz fűzi az események leírását. Ha még nincs, akkor létrehozza a megadott néven, de semmiképpen nem írja felül a régit.

-d

–debug

Elméletileg bekapcsolja a debug kimenetet, amely különböző érdekes információkat közvetít a fejlesztőnek a proggi működésközbeni viselkedéséről. A nekem meglévő verzió 'debug support' nélkül lett lefordítva, így ez nem működik...

-h

–help

Egy helpet ír ki a képernyőre, ha esetleg nem tudnád fejből az argumentumait. (Junix felhasználónál persze ilyen nem fordulhat elő.)

-i file

–input-file=file

Az URL-t állományból olvassa be, tehát ilyenkor nem szükséges argumentumként megadni. Ha ezt a kapcsolót is használod és a parancssorban is megadsz egy URL címet, akkor először a parancssorban megadottal foglalkozik. A 'file'-nak nem szükséges HTML doksinak lennie (de nem árt).

Azonban ha használod a '–force-html' kapcsolót, a proggy mint html doksit veszi figyelembe. Ebben az esetben problémák lesznek a relatív hivatkozásokkal, melyeket megoldhatsz egy '<base href="url">' sor betoldásával, vagy a '–base=url' kapcsoló használatával.

-l depth

–level=depth

A rekurzió mélységének max. szintjét adhatod meg. Alapesetben ez 5.

-nc

Egy már létező állományt nem tölt le újra, ha már létezik a lemezen. Pontosabban, ha pl. megszakítottad és újra letöltesz egy URL-t, akkor a lemezen meglévő állományokat nem szedi le újra.

- o logfile

–output-file=logfile

Lehetőséged van arra, hogy a proggy ne az stdout-ra (szabványos kimenet, rendszerint egy ablak) küldje az üzeneteit, hanem egy naplóállományba, ahonnan később kényelmesen átvizsgálhatod. Alapesetben bővebb üzeneteket naplóz. Ha megelégszel kevésbé részletes üzenetekkel, használd az -nv (non-verbose) kapcsolót...

Egy bejegyzés a naplóállományban az alábbiakhoz hasonlóan néz ki:

–05:37:20– http://www.extra.hu:80/napi2/pic/ nomsie.gif

=> `www.extra.hu/napi2/pic/nomsie.gif'

Connecting to www.extra.hu:80... connected!

HTTP request sent, fetching headers... 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 done.

Length: 2,539 [image/gif]

0K -> ..

05:37:22 (7.63K/s) - `www.extra.hu/napi2/pic/nomsie.gif' saved [2539/2539]

(a szipkázás alatt a 0K -> után kb-onként tesz ki egy pontot)

-q

–quiet

A lopakodó üzemmód.

-r

–recursive

A rekurzív leszedés bekapcsolása (lsd. lejjebb)

-t num

–tries=num

Az ismétlések számát határozhatod meg 0-tól végtelenig.

-V

–version

A proggi verziószámát írja ki.

-v

–verbose

Részletes kimenet. Kiír minden elérhető adatot. Ez az alapbeállítás.

Ezek voltak az alapkapcsolók. Ennyivel már használni is lehet a programot...

Ha esetleg lenne olyan elvetemült, akinek a fenti kapcsolók nem elegendőek, akkor a proggi készítője gondoskodott róla, hogy ők se azon gondolkodjanak, miként írhatnának saját programot...

A wget néhány beállítást alapból használ, de természetesen ezeket is megváltoztathatod. Íme még pár kapcsoló, amivel irányíthatod a proggit (természetesen megintcsak abc sorrendben, ha már eddig is bevált. Azonban nem írom le mindet, mert van ami előttem sem igazán világos, meg minek egy újabb 15-részes cikk egy ilyen kicsi proggiról:)):

-A acclist –accept acclist

-R reclist –reject rejlist

Beállíthatod mindazon állományokat, amelyeket kizárólagosan le akarsz szipkázni, ill. semmiképpen sem akarsz leszedni. Ez úgy működik, hogy mondjuk csak a képeket akarod leszedni, de azt mindet - ami gif vagy jpeg, akkor a következő formát használod: '-A gif,jpg,jpeg'. Ilyenkor a megadott kiterjesztések szerinti állományokat szedi le. Vagy például semmiképpen ne szedje le az mpeg-eket, vagy a .au kiterjesztésű állományokat, akkor: 'R mpg,mpeg,au'. Természetesen használhatsz helyettesítő mintákat is, de akkor tedd idézőjelbe a füzért: 'wget -A "pic*" URL'. Ekkor a megadott URL-en - természetesen a rekurziótól függő mélységig - minden 'pic'-kel kezdődő állományt leszed.

-c

–continue

Ha egy FTP dokumentum leszipkázása megszakadt, ezzel a kapcsolóval utasíthatod, hogy folytatólagosan szedje le.

wget -c ftp://sunsite.doc.ic.ac.uk/ls-lR.Z

Ha az aktuális könyvtárban van egy 'ls-lR.Z' nevű állomány, akkor a proggy feltételezi, hogy ez az első része az állománynak, és arra kéri a szervert, hogy ennek a végétől töltse le az állomány további részét.

Azért nem árt, ha a szerver is akceptálja eme dolgot...

-d domain-list

–domains=domain-list

A 'domain-list' egy felsorolás, amelynek tagjait vesszővel kell elválasztanod egymástól.

–delete-after

Ezzel a kapcsolóval megadhatod, hogy a proggi minden egyes letöltött állományt töröljön le, ha készen van a munkával.

–dot-style=style

Az elején már írtam, hogy szipkázás közben pontokat rak ki szépen, sorban - ahogy kell - minden egyes letöltött k után, egy sorba 50 pontot rakva. Aztán CR...

0K -> ....

(A fenti példát egy 31kB-os állomány leszipkázásakor rakta ki.) Na ezt módosíthatod ezzel a kapcsolóval.

-e command

–execute command

(Figyelem! itt nem kell egyenlőségjel!) Az így kiadott parancs elsőbbséget kap a '.wgetrc'-ben lévő hasonló parancsokkal szemben.

-F

–force-html

Amikor a bemenetet egy állományból olvassa a proggi, akkor HTML doksiként fogja kezelni azt. Ez engedélyezi, hogy lenyúlj relatív hivatkozásokat is a lemezeden meglévő HTML doksiból, hozzáadva a <base href="url"> tagot, vagy használva a '–base' kapcsolót.

-g on/off

–glob=on/off

Az FTP 'globbing'-ot kapcsolja ki-be. A bekapcsolása után használhatsz ún. joker karaktereket, mint '*', '?', '[' és ']'.

wget ftp://gnjilux.cc.fer.hr/*.msg

Alapesetben be van kapcsolva, ha az URL tartalmaz 'joker' karaktert. A kapcsoló a folyamatos ki-bekapcsolásra szolgál (ha jól tudom, csak junix FTP szervereknél működik).

–retr-symlinks

Lenyúlja a szimbolikus hivatkozásokat is az FTP szerverekről.

-H

–span-host

Engedélyezi 'spanning across hosts'-ot, ha a rekurzivitást bekapcsolod.

–header=additional-header

Egy ún. bővített fejlécet továbbít a szerver felé:

**wget –header='Accept-Charset: iso-8859-2' **
**–header='Accept-Language: hr' **
http://fly.cc.fer.hr/

Ha üres füzért adsz meg, akkor az törli a felhasználói fejlécet.

–http-user=user

–http-passwd=password

Megadhatod a felhasználói nevet és a jelszót a HTTP szervernek.

-I list

–include-directories=list

Egymástól vesszővel elválasztva könyvtárakat adhatsz meg, melyek tartalmával foglalkozzon. A fordítottja az '–exclude-directories'. Az útvonal abszolút.

-k

–convert-links

Relatívvá konvertálja a nem-relatív hivatkozásokat.

-L

–relative

Csak relatív hivatkozásokkal foglalkozik.

-m

–mirror

A tükrözést kapcsolja be (végtelen rekurzió, dátum figyelés, stb). Megegyezik a '-r -N -l0 -nr' kapcsolóbeállítással.

-N

–timestamping

Az állományok datálását figyeli letöltés közben. Ha egy állomány dátumozása megegyezik, vagy régebbi, mint egy már meglévő állományé és a méretük is megegyezik, akkor azzal már nem foglalkozik.

-nd

Nem készíti el a könyvtárstruktúrát rekurzív szipkázás közben. Vagyis mindent, amit áthoz, az aktuális könyvtárba pakol.

-nH

Alapesetben, ha a 'wget -r http://fly.cc.fer.hr/' akkor a proggi az aktuális könyvtárban egy 'fly.cc.fer.hr' könyvtárat hoz létre, amelybe ezután pakolja a warékat. Ha ezt a kapcsolót használod, akkor ezt kihagyja.

-nh

A DNS kereséssel kapcsolatos időfelhasználásról van szó...

-np

–no-parent

Ez akkor használható, ha egy hivatkozás följebb mutat, mint a wgetnek megadott urlcím. Tényleg, hová is pakolná?

-nr

Nem mozgatja az FTP által generált '.listing' állományokat.

-nv

Nem részletes kimenet. Ilyenkor csak a hibaüzeneteket és az alapinformációkat írja ki (vagy a naplóba).

-O

–output-document=file

Az összes átszipkázott állományt egy állományba fűzi. Hogy ez mire jó, azt nem tudhassam...

-P prefix

–directory-prefix=prefix

A könyvtárelválasztó '.' (pontot) változtathatod meg.

-p

–prefix-files

Alapesetben a wget egy 'http://yoyodine.com/sharon.gif' állományt 'sharon.gif' néven ment a megfelelő helyre (tehát mondjuk az aktuális könyvtár 'yoyodine' alkönyvtárába). Ha a kapcsolót használod, akkor csak 'sharon'-ként menti el. Ha már az útvonalon létezik ilyen nevű állomány, akkor hozzátesz egy '.1' kiterjesztést.

-Q quota

–quota=quota

A letöltési hányad automatikus leszipkázásnál. Alapesetben bájt, de lehet kilo- (k), sőt megabájt (m) utótag is. Egy állomány megadása esetén nem

foglalkozik vele.

Pl.: 'wget -Q10k ftp://wuarchive.wustl.edu/ls-lR.gz' esetén letölti, bármekkora.

De már pl.: **'wget -Q2m -i sites'** esetén, biztos, hogy 2megánál megáll. Ha nem érdekes a mennyiség, adj meg '-Q0'-át, vagy '-Qinf'-et...

-S

–server response

Kiírja az FTP-nek küldött fejlécet és választ is küld.

-s

–save-headers

Elmenti a dokumentum fejlécét (mit a szerver küld), az aktuális tartalom előtt.

–spider

Ezzel az opcióval indítva a proggi nem nyúl le semmit, csak csekkeli a megadott oldalakat. Ideális pl. a kedvencek lecsekkolására:

wget –spider –force-html -i bookmarks.html

wget –spider -Fi **/*.html

-T seconds

–timeout=seconds

Az olvasásra várakozás időtartamát állíthatod be a kapcsoló segítségével. Az alapbeállítás 900 mp, ami - a gyengébbek kedvéért - 15 perc. Ha nullára állítod, nem csekkolja a tájmutot (helyesen, szépen magyarul).

-X list

–exclude-directories=list

Egymástól vesszőkkel elválasztva megadhatod azokat a könyvtárakat, amikkel ne foglalkozzon.

Pl. ha nem akarsz cgi szkripteket, akkor: '-X /cgi-bin'.

-x

Eppen az ellentétje a '-nd' kapcsolónak. Könyvtárhierarchiát készít minden esetben.

-Y on/off

–proxy=on/off

A proxy-használatot engedélyezheted, ill. letilthatod.

Na ennyi lenne nagyjából a wget használatának, opcióinak a leírása. Ha valami nem világos, az azért lehet, mert előttem sem az. (azért ez a 90k-s manuálnak mégiscsak alig több mint egyhatoda) Úgyhogy ne engem nyúzzatok, mert nem értek ám hozzá...

Napi Kettő

Vajon mi is ez az Y2K? Mit takar ez a rövidítés? Nos, bizonyos számítógépeknek nevezett asztali akár-micsodáknál és pár igénytelenül elkészített számtechet használó berendezésnél bizony komoly problémák keletkezhetnek, ha nem is pont 2000 január 1. 00 óra 00 perc 01 másodperckor, de talán valamivel később... Vajon mi lehet ez a probléma és tényleg olyan nagy gond van, hogy szinte már hisztérikusan áll hozzá a sajtó és közpénzekből a világon még soha nem költöttek ilyen nagyságrendű összeget semmire a hadászati fejlesztéseken kívül?

Y2k

AVAGY A KÉTEZREDIK-ÉV SZINDRÓMA...

Na a lényeg az, hogy bizonyos számítástechnikai eszközök és applikációk 2 karakteren tárolják az évszámot, ami pedig már majd' 1900 éve négyszámjegyű. És itt vagyon az eb elhantolva.

Mi történik akkor, ha - mondjuk például egy jó kis kamatelszámoló program - átvált 99-ről 00-ra? Ugye a programban az van, hogy vegye a hardverben talált számot, és egészítse ki úgy, hogy eléteszi a - konstans - 19-et. tehát 1999.12.31. 23.59.59. után egy másodperccel - e gépek és programok szerint - 1900.01.01. 00.00.00. jön! Namost: betettél a bankba 1990-ben 100 forintot és most szeretnéd felvenni az utána járó 10 éves kamatot. De a gép úgy számolja, hogy te 90 évvel később fogod betenni a zsozsót. Szerinted mennyi kamatot fog elszámolni a javadra?

De ne csak ilyen triviális dolgokról essen szó. Minden, amiben a hardveróra a fenti szerint jelzi (és tárolja) az időt, problémákkal találkozik. Vannak olyan eszközök (autó, liftek, egy atomreaktor esetleg, stb) amelyekben gátló elektronika nem engedi túllépni a szervízelési határidőket, aztán mennyi nyugdíj járhat annak, aki mínusz 40 évet dolgozott, vajon mennyi lesz a telefonszámlája annak, aki pont az év fordulójakor kívánt kb. 1 percen keresztül boldog új évet stb...

Gondolom, mindenki kapisgálja a lényeget... Nem kell tovább részleteznem, majd meglátjátok, mi lesz itt 2000-ben! De a hisztériát szerintem azok (is) keltik, akik kb. 10 centet kérnek soronként egy forrás átvizsgálásáért, kijavításáért (de szeretném, ha engem bíznának meg ilyen feltételekkel mondjuk az excell kijavításával!), akik jó pénzért beállítják az 'új időknek új dalaira' ezeket az eszközöket...

A múltkor véletlenül rossz társaságba keveredtem (pár rendszergazdával iszogattam az ÍrMacskákban), és valaki felvetette az Y2K problémát, csámcsogtak rajta a fiúk, majd az egyik kibökte: nincs itt semmi probléma! A 20 alatti számokat 2000 fölöttinek vesszük, a 20 fölöttieket 2000 alattinak. Egyszerű ez kérem, nem kell felfújni! Csendes kérdésemre, hogy szerinte ekkor egy fizikailag 87 éves embert vajon újra beíratnak-e az általános iskola első osztályába, mert a nyilvántartás szerint iskolaérett? Csak nyögdécselt. (Ugyanez a rendszergazda a múltkor azt állította, hogy az ő rendszerét még egyszer sem törték fel. Nem hazudott. Ez akkora marha, hogy észre se vette...)

Azért erős a gyanúm, hogy kedvencünk, a ... nem ilyesmi hibajavítást adott-e ki az ablakokxx verziójára! Mert ha igen, akkor nagy bajban vagyunk! Az összes bankban, államigazgatásnál, önkormányzatoknál, díjbeszedőnél, stb. az ő oprencerük (SIC!) fut!

Szóval ilyen problémákkal kell szembenéznünk 2000 kezdetén. De ha Te nem laksz gyorsliftes házban, atomreaktor közelében, nem múltál el negyven, nics bankbetéted és tartozásod, viszont háztartásodban található egy Amiga típusú számnítógép, akkor neked már jó... Állítsd előre a géped óráját! Vígan tovább számol. Már régen senki sem fogja tudni, hogy volt olyan, hogy Y2K problem, az Amigák belső órája még mindig a helyes időt fogja mutatni...

És még van egy csomó számítógép, amelynek felhasználóit hidegen hagyja az ilyesmi hisztéria. Na ezek egyike sem a PC!

Napi Kettő of GloseR

Freeware segédprogram: szöveg-megjelenítő, mely képes normál szövegek megjelenítésére (ASCII/ANSI), offline-browserként (HTML) is funkcionál, de természetesen az Amigaguide formátumot és a Datatype-okat is támogatja. És még sok minden mást... (arhívok, MSWord, MSWrite, MShlp, stb.) De lássuk egy kicsit részletesebben...

Next

(aminet/text/show/Next2.6.lha)

Jürgen Klawitter 1993. óta fejleszti ezt az utility-t. Hat év fejlesztés után a Next valóban megérdemli, hogy akár a jó öreg More helyett is használjuk. A program maga mindössze 33516 byte hosszú - a dokumentáció (angol és német) azonban – a program sokrétűségének köszönhetően – több, mint 50000. A program negatívumai közé tartozik, hogy nem teljesen Style-guide kompatibilis, azaz a kinézet és használat szempontjából nem mindig követi az Amigán már elfogadottnak tekinthető szabványokat - de a szerző mentségére legyen mondva, az ő megoldásait sem lehetetlen megszokni.

A program telepítése nem igazán bonyolult: egyszerűen másoljuk a c:-be, vagy megadott elérési útvonalaink egy rejtettebb zugába, s már kezdődhet is az első ismerkedés. Indíthatjuk Shellből vagy Workbenchből is, de megéri, ha a Workbench Eszközök (Tools) menüjébe is felvesszük, vagy akár a Newicons egyes default ikonjaihoz is hozzárendeljük.

A program – paraméter nélküli indításakor – bekér egy (vagy több) filé-nevet. A támogatott formátumok: normál text, Amigaguide, HTML3.2, valamint az összes Datatype, amit installáltunk és néhány egyéb formátum: MS-Word, MS-Write, MSHlp, mely utóbbiak egy bizonyos mikrocég formátumait próbálják meg Amigánkon megjelenésre bírni (az esetek túlnyomó részében sikerrel, de ez a bizonyos mikorcég igencsak változtatgatja a formátumok alapvető preferenciáit, emiatt előfordulhat, hogy mondjuk egy Word8-as szöveg bináris karaktertenger között jelenik meg - de ez elég ritka).

Ha egy LHA, LZX vagy ZIP arhív-filét nyitunk meg, akkor egy kisebb ablakban megjelenik az arhív tartalma, s ebből a listából kiválaszthatjuk az arhívon belüli, megjeleníteni kívánt filét. Ez a funkció nagyon hasznos és kényelmes Readme-k illetve Guide-ok olvasására, anélkül, hogy az egész arhív filét ki kellene tömöríteni.

A megjelenő főablak (fentebb már futólag említettük) nem teljesen a megszokott módon működik. A legnagyobb eltérés a gördítő elhelyezésében van: ugyanis ezt a szöveg alatt találjuk. A másik nagyobb eltérés a menük megjelenése: ezek ugyanis nem a megszokott Intuition (avagy Magicmenu) rendszerben bukkanak elő a jobb gomb megnyomására, hanem egy külön ablak nyílik a lehetőségek felsorolásával, melyből a bal gombbal választhatjuk ki a megfelelőt.

A Next ablaka egyébként AppWindow, azaz a Workbenchen használva “beledobálhatjuk” az ikonokat. – Több filé esetén már előbukkannak a Next offline-browser jellemzői, ugyanis a < és > gombok tulajdonképpen a böngészőkben megszokott Back-Forward gombokat helyettesítik. Reload (azaz <) esetén egy újabb ablakot kapunk eddig “meglátogatott” filéink listájával, melyből kiválszthatjuk: melyiküket is szeretnénk újra látni.

A > hatása épp fordított: a Next számára (filé-kérdezőben vagy ikonokkal) megadott lista következő elemét tölti be - ha a lista végetért, kapunk egy “Nincs több bejegyzés a könyvtárban” üzenetet, majd a program a lista első elemére ugrik.

A helyzet egy kicsit bonyolódik HTML illetve AmigaGuide filé olvasásakor: a szövegben megjelenő úgynevezett Link-ek ugyanis – amennyiben rájuk klikkelünk – módosítják az általunk előre megadott filélistát. De végeredményben minden áttekinthető marad.

A HTML fájlok természetesen konvertálva jelennek meg, ami azt jelenti, hogy csak a szöveg részeket láthatjuk, a linkek kék színűek (azaz a paletta 3. színét veszik fel), a grafikus elemek pedig egy ¤ jelként jelennek meg, melyre rákattintva a grafika betöltődik, s az A megnyomása után (amennyiben telepítettük a megfelelőt) datatypeként jelenik meg. A HTML filék, melyekben nem a grafikán van a hangsúly (pl. help filék, stb) ezzel a módszerrel kényelmesebben és gyorsabban végignézhetők, mint egy valódi Browserrel.

Az Amigaguide filéket is korrektül jelzi ki a program, a megszokott Multiviewtól azonban annyiban mindenképpen eltér, hogy kapunk kereső funkciót is, valamint az egyes “node”-k (Amigaguide szövegrészek), melyeket egyszerre nem látunk a Multiview ablakában, itt egymás alatt helyezkednek el, egy # jel választja el őket.

Természetesen a LINK-ek itt is működnek, tehát a Guide-filé éppoly könnyen kezelhető, mint Multiview-ban. Egyébként bármikor áttérhetünk Multiview-s kijelzésre az A gomb megnyomásával (ha van telepítve HTML datatype-unk, rögtön le is tesztelhetjük, vajon melyik megoldás nyújt többet: a (g)multiview, amely ugyan a grafikákat is beágyazza a HTML megjelenítésekor, vagy a Next, ami pedig korrektebbül dolgozik a HTML szabvány tekintetében, ugyanis sok helyütt ott is boldogul, ahol a HTML-Datatype esetleg feladja, s nem éppen a legpontosabban adja vissza az oldal tartalmát).

A program paraméterezése egyszerű: az alapbeállítások általában meg is felelnek, az arhív-programjaink (LHA, LZX, ZIP, TAR) elérési útvonalát azonban jó ha megadjuk - különben minden indításkor (ha a megadott arhívra szükség van) rákérdez a program. A paraméterezésnek több megoldását is támogatja: a CLI-argumentumoktól kezdve a külön prefs-filéig.

Röviden még a nyomtatásról: könnyűszerrel nyomtathatunk ki dokumentumokat - persze csak sima text formátumban (de félkövér, aláhúzás stb. azért van!), azonban ez is igen hasznos, például egy Guide nyomtatásakor. A program jelzi, mennyi lapra van szükség, de rendelkezik egy ún. Print Numbered funkcióval (ez egyébként a PrtSc azaz AMIGA+* billenytűvel is elérhető), mely valamivel intelligensebb nyomtatást tesz lehetővé. De nem csak az egész filét nyomtathatjuk ki, hanem a kijelölt blokkot is (a kijelölés is egy “kicsit” másképp történik, mint ahogyan megszoktuk:

Shift+Bal-gomb = kijelölés kezdete,
Shift + Jobb-gomb = kijelölés vége

- Logikus, nem? - ezzel a módszerrel azonban akár különböző Node-okon “átlógó” szövegeket is nyomtathatunk).

Ebben a rövid leírásban nem térhettünk ki minden funkcióra, mely a Nextet könnyen kezelhetővé és igazán egyedülállóvá teszi (mint a keresés egy egérgombra, bináris fájlban való szövegkeresés), de azt hiszem ennyiből is kiderült, hogy kipróbálni mindenképpen érdemes, s ha tetszik használni is, a program ugyanis Freeware, azaz mindenki által szabadon használható.

· Makk Norbert ·

NEXT

Mínusz

- nem Style-Guide kompatibilis - de nem csak a megjelenésben, hanem a kezelésben is

Plusz

+ egyszerűen kezelhető
+ HTML és egyéb formátumok
+ Datatype támogatás

Gépigény

1 db. Amiga...

Összegzés

Sok funkciós szöveg-megjelenítő, bátran ajánlható (jó magyarosan:) “default text viewer”-nek is.

81%

Előre bocsátom, hogy nem vagyok szoftvermágus, de már láttam egy-két forráslistát és van némi fogalmam olyasmiről, mint programozás. Belekóstoltam a Basic, az Amos, a Forth és a C[++] rejtelmeibe. Annak idején volt egy kis kirándulásom a Blitz Basic felé, de pár dolog elriasztott tőle. Most - a 2.1-es változat kézhezvétele után - újrakezdtem az ismerkedést vele.

Vak Vezet Világtalant, avagy BB2 tanfolyamat

Mottó:

Remélem mindenki letörölte már az egyetlen Amigás m$ programot, az AmigaBasic-et...

Szeretném nektek is bemutatni ezt a remek programnyelvet. Azonban nem szándékozom sem programozói tankönyvet írni (talán nem egy magazin feladata lenne olyasmi alapszintű dolgok elmagyarázása, mint hogy mi az a változó, ciklus, elágazás, meg ilyesmik), vagy lefordítani a kézikönyvét (több mint 250 oldal), inkább létező forrásokból kiragadott példákon keresztül bemutatni a lehetőségeit és meghozni a kedvedet a nyelv használatához. Már beletörődtem abba, hogy soha nem leszek brilliáns programozó. Bár vannak meglepően (számomra is) jól sikerült alkotásaim, de hamar rájöttem arra, hogy kreativitásomat soha nem a programozásban fogom kifejezésre juttatni. Így ne várjatok tőlem sokat. Most tanulom újra a BB2-t. Amolyan 'vak vezet világtalant' módszerrel megpróbálom segíteni a hozzám hasonlóan kis tudású programozni vágyókat, akiknek az Assembly, vagy a C egy kicsit 'magas'.

Gépigény

Elméletileg elmegy egy sztenderd A500-on is, de fél mega rammal, vinyó nélkül kész kínszenvedés vele a munka. Egy fastram bővítős A1200-zal és egy kistermetű vinyóval már komoly feladatokat is megoldhatsz a segítségével.

Lássuk a medvét (ill. a villámot).

A BB2 basic-szerű programnyelv, amelyből - érdekes módon - kimaradt az interpreter, így rögtön lefordítva futtatja a programokat. Megvannak benne a Basic alapjai, de tartalmaz olyasmiket is, amelyek segítségével olyan szinten nyúlhatunk az Amiga hardveréhez, amely csak a gépközeli nyelvek sajátja. Ha az Amiga Basic-kel, vagy az Amos-szal elboldogultál, az alapokat hamar elsajátíthatod. Aki hozzám hasonlóan csak 'ugatja' a programozást, azt ki kell ábrándítanom: egy szinten túl - ha csak nincsenek nagyon jó képességeid - minden egyes újabb tudásmorzsát véres verejtékkel fogsz megszerezni. Éppen ezért ajánlom a program megvételét, ugyanis van a CD-n egy teljes kézikönyv. Azért egy kézikönyv birtokában sokkal könnyebb megismerni egy programnyelvet. Nem?

Na akkor kezdjük elölről, együtt!

A programcsomag egy CD-n foglal helyet, olyan 36M terjedelemben. A csengeri utcai boltban ne a 'b' betűnél keresd, mert a CD címe 'Ultimate Blitz Basic'. A CD-n rajta van a teljes BB2.1, a demonstrációs változat, a több mint 250 oldalas kézikönyv kinyomtatható formátumban, a BB2 library guide, az ún. BUI és BUM magazinok, a Blitz Support Suite bővítőcsomagjai, rengeteg demonstrációs program és forráslista és amúgy majdnem mindenhez van bőséges leírás. Szóval megéri azt a kis pénzt...

Ha valakinek a háromlemezes - kereskedelmi - verzió van a birtokában, az a kézikönyvet és a regisztrációs kártyát papíron mellékelve találja meg a dobozban.

A CD-s változattal foglalkoznék:

1. mert nekem ez van a birtokomban.
2. nem olyan nagy a különbség, aki egyiket megérti, az a másikat is.
3. merevlemez nélkül nem igazán érdemes programozni. (bár állítólag lehetséges)

Kezdjük talán a telepítéssel

(Egy jó tanács: Ha valami elsőre nem sikerül, még mindig megnézheted a kézikönyvben.)

Mivel a programcsomag több különálló részből áll, ezért több telepítő szkriptet is tartalmaz. (A kezdők természetesen a kézikönyv kinyomtatásával és áttanulmányozásával kezdenék, meg a 'readme_first' állományok elolvasásával, de minket ne nézzen senki annyira pancsernak, hogy ne tudnánk felrakni a vinyónkra pár vacak alkalmazást.) A gyökérkönyvtárban találsz egy 'InstallBlitz2' nevű ikont, ezen kell kattintanod kétszer ahhoz, hogy a BB2-őt telepítse. Semmi különös, ez egy szkript, ami az Installeren keresztül létrehozza a kívánt helyen a szükséges könyvtárakat és alkönyvtárakat, bemásolja az állományokat, és még a 'User-Startup'-ba is beírja a két kijelölést, ami a programcsomag használatához szükséges. Ezt mind a demonstrációs, mind a kereskedelmi változatnál így van.

Ha a szkript elkészült a munkával, mielőtt bármit csinálnál, vagy folytatnád a többi rész telepítését, két dolgot tehetsz: vagy újraindítod a rendszert, hogy a 'User-Startup'-ba beírt kijelöléseket felismerje és használja a rendszer, vagy kézzel 'beassignolod' a két könyvtárat (blitz2: és blitzlibs:) és így folytatod.

Ezek után már használhatod is a programot; programozhatsz, forráslistákat böngészhetsz, módosíthatsz, futtathatsz. De ez így egy kicsit fapados... Talán egy kicsit korszerűsíteni kellene.

A frissítést többféle módon is elvégezheted.

1. Az Extras könyvtárban található bővítésekkel frissíted fel a BB2-őt.

BigDeflibs

Az összes programkönyvtár és az új részek is lefordítva vannak egy állományban (kicseréled a Deflibs állomámnnyal).

Blitzlibs

A programkönyvtárak forrásai vannak ebben a könyvtárban. Ezekkel két dolgot csinálhatsz: tanulmányozhatod és kinyomtathatod ezeket, de semmiképpen ne változtasd meg, mert ha esetleg megsérül a 'deflibs', vagy frissíteni akarod, akkor innen fogja felépíteni.

LibsDev

Minden benne van ahhoz, hogy egy haladó felhasználó saját programkönyvtárat tudjon írni.

NewDebugger

Egy továbbfejlesztett hibakereső modul, amivel a programod viselkedését és a rendszer reagálását vizsgálhatod sokoldalúan.

NewTeditor

Egy jobb forrásszerkesztő mindazoknak, akik jobb mint 2.x oprendszert használnak (kicseréled a Ted-del). Ez még mindig harmatgyenge szövegszerkesztő, de még mindig jobb, mint az eredeti (az eredeti az a csúnyácska kék fejlécű, ha ezzel találkozol, mindenképpen cseréld le).

2. Van egy - ill. több - kiegészítés is a CD-n, amivel komfortosabbá tehetjük a BB2-t. Ez a BSS, ami a Blitz Support Suite rövidítése és a Red When Excited nevű formáció által készített professzionális fejlesztő eszközöket tartalmazza a csomag.

SuperTed

A gyengécskére sikerült forrásszerkesztő helyettesítésére. A legjobb verziónak a 2.5-öst tartom, bár van 2.52 frissítés is. Könnyebben és gyorsabban készíthetsz vele forrásokat, több forrást is megnyithatsz, ARexx támogatást kapott, valamint egy kalkulátort is és kevésbé gurulós (szerintem egyszerűbb lett volna mondjuk a GoldEdhez kiadni egy BB2 forrásszerkesztő patch-et).

REDDebugger

Automatikus egyeslépes funkció, 680x0 disassembler, vizsgálhatod, ill. módosíthatod a memória, az objektek, stb. tartalmát és egyéb dolgokat.

REDMapEditor

Aki játékokat szeretne készíteni, annak ez jól jöhet, akár a

REDShapeZ

Amellyel egy grafikus szerkesztőt kap a Blitz kóder.

RedBlitzLibs

A programkönyvtárak folyamatos fejlesztései vannak mindig a legújabbakban.

(mindegyiknek van saját dokumentációja...)

A BSS csomagnak saját telepítő szkriptje van, ezzel telepítheted rá a BB2-re.

(Itt szokott az első probléma előfordulni: Ha a BB2-re, felrakod a BSS-t is, akkor az eddig hibátlanul működő példaprogramok futtatásakor hibajelzéssel reagál.

Megoldás:

1. Én először másolással telepítettem az új

Tedet és a Debuggert, a többire akkor még nem volt szükségem...

2. Az Amineten a 'dev/basic/ubbinstall.lha' archívumban van egy javított installer szkript, amelyet a CD-n lévő 'InstallBlitz2' helyett futtatva telepítheted fel - remélhetőleg immár hibátlanul - a BB2-t.)

Nos, reményeim szerint már mindenkinek sikerült felraknia a merevlemezére a BB2-t. Ezek után nézzük, mire is használhatjuk.

A BB2-vel szinte minden programozási feladatot megoldhatsz: készíthetsz kereskedelmi minőségű játékprogramokat (Foundation, Skidmarks, Worms stb.), komoly felhasználói alkalmazásokat egyaránt. A korlátai inkább a sebesség-problémában rejlenek, bár a BB2 jóval gyorsabb kódot tud fordítani, mint az általam ismert többi Basic fordító. De még mindig megteheted, hogy a programod sebesség- és/vagy számolásigényes részeit megír(at)od Assemblyben. A BB2 maradéktalanul kezeli az AGA megjelenítési módokat, írhatsz vele teljesen rendszerbarát programokat, vagy kevésbé rendszerbarát, de a hardvert jobban kihasználókat, és amit az alap parancskészlettel nem tudsz megoldani, arra még mindig ott vannak a programkönyvtár bővítések, amiket nagyon egyszerűen az eredetihez fordíthatsz, vagy ha elegendő a felkészültséged, magad is készíthetsz újakat.

A BB2-t - moduláris felépítéséből adódóan - rengetegen fejlesztik, úgynevezett felhasználói programkönyvtárakat készítve. Ezekben olyan rutinok kaptak helyet, amelyek a programírás egyes részeit könnyítik meg. Vannak pl. táblázatkezelő, grafikus, hang, különböző hardverkezelő, és egyéb rutinokat tartalmazó programkönyvtárak is. Ezeket az ún. BUI, vagy BUM magazinok tárgyalják.

A felhasználói programkönyvtárak dokumentációjában le van írva minden esetben, hogy hogyan kell telepítened. A lényeg, hogy használatuk előtt be kell fordítanod a 'MakeDeflibs' programmal, de azért nem árt biztonsági másolatot készíteni az előző - működő - 'deflibs'-ről. (Az Acidlibs-et ne piszkáld, abban vannak az Amiga rendszer dolgai.)

Esetleges problémák

Nem tudja lefordítani a forrást, mert ismeretlen paranccal találkozott: A forrásban olyan parancs van, amelyet csak a bővített készlet tartalmaz. Installáld az Extras könyvtárból a BigDeflibs-et. Rossz hír, hogy a floppy-s rendszereken ez nem használható.

'Can't load resident/graphic/shape/sound/include' üzenetek valamelyike esetén az van, hogy a futtatott programhoz tartozik még egy vagy több állomány, amelyeket hiányol. Az eredeti archívban biztosan benne van, szerezd be újra, vagy csomagold ki rendesen.

Please insert volume Blitzlibs: Nem kéne rendesen felinstallálnod a BB2-t? Korrekt útvonalra van Assignolva a 'Blitzlibs:'?

A példák kipróbálása

Elindítod a programot a Blitz2 ikonra kétszer kattintva. A 'Load' menüponttal betöltheted az általad kiválasztott forrásprogramot (ezek a '.bb2' kiterjesztésű állományok, mondjuk az 'Examples' könyvtárban). A 'Compiler' menüben a 'Compile and run' menüponttal indíthatod el. Mára legyen elég ennyi, most már el tudsz indulni...

A jövő

Terveim szerint a következő részben röviden összefoglalok néhány programozási alapfogalmat, és talán rátérek első példaprogramunk ismertetésére is. Gondolom nem kell olyasmi dolgokkal foglalnom a helyet, mint a Ted használata, menüinek leírása...

Azért ne higgye senki, hogy mire véget ér ez a cikksorozat, mindent tudni fog a BB2-ről és ezután olyan játékokat fog készíteni, mint a Super Skidmarks, vagy a BlitzBomber (esetleg új kvék klónt készít). Erre nem tudlak megtanítani. Ezért nem árt, ha autodidakta módon egy kicsit hozzátanulsz a dolgokhoz...

Házi feladat

1. Az összes Amineten - és bárhol máshol - található BB2 forráslista letöltése. Nagyon érdekes dolgok találhatók az Amineten. Hittétek volna, hogy pl. HTML megjelenítő, AmiTCP applikáció, IRC kliens és egyebek is készültek már BB2-vel?

2. A CD-n található kézikönyv és a többi doksi kinyomtatása és tanulmányozása. Nyugi, nem sok. Az egész alig 4-500 A4-es oldalon elfér. (6 pontos karcsikkal, 2 hasábban)

3. A forráslisták böngészése, próbálgatása. Nem győzöm eleget hangsúlyozni, hogy a legtöbbet nem a kézikönyvekből lehet megtudni egy nyelvről, hanem a működő források tanulmányozásából, módosítgatásából... Nem elhanyagolható előnye ennek a módszernek, hogy rengeteg manuális munkát megspórolhatsz magadnak: nem kell változókat definiálni, képeket, hangokat készíteni, ablakokat, képernyőt megnyitni, pozícionálni. Ezt a forrás készítője mind elvégezte helyetted. Tanulás közben nagyon fontos a gyors sikerélmény!

4. Ha még van szabadidőd, ajánlom az operációs rendszer dokumentumainak a beszerzését, ugyanis elárulom, nem a BB2-vel lesz a legtöbb problémád, hanem a rendszerrutinok hívásával, paraméterátadással és a visszakapott értékek kezelésével...

Szorgalmi

Régebben az Amiga Formatban volt egy BB2 tanfolyam. Irány az ismerősöktől kölcsönkérni, elővenni a polcok, fiókok mélyéről az AF régebbi számait és áttanulmányozni. (A dOzE-ban és az Amiga Rulezben is voltak már cikkek a BB2-ről.)

Napi Kettő
napi2@freemail.c3.hu

ui.: szeretnék maximálisan felhasználóbarát módon viszonyulni az olvasókhoz, tehát ha valakinek valamilyen kérdése, óhaja, sóhaja, vagy panasza van, akkor a fenti emil címre küldhet egy levelet. Megpróbálom a ti igényeitek szerint alakítani a BB2 tanfolyamot, de kérlek benneteket, hogy olyasmikkel ne zaklassatok, hogy ilyen, vagy olyan algoritmust hogyan lehet megvalósítani, meg ilyesmi... (az Aminetről letölthető BB2 FAQ, meg egyebek).

1. A BB2 ismertetése, installálás

2. Pár alapszintű dolog

3. ->... A nyelv ismertetése példaprogramokon keresztül...

PlaySID 2.2

A népszerű PlaySID legújabb verziója,aminek sok hasznos újítása van, többek között az új egy file-os zene formátum (a régebbiekben ez úgy volt megoldva,hogy a 64-es zeneadatok egy file-ban voltak, és az info-kat pedig a hozzátartozó ikon tooltype-i tartalmazták). Ezt most egy file-ba lehet összerakni a hozzá adott SidConv nevű programmal a következőképpen:

SidConv régifile újfile

Az így elkészült file-t Powerpackerrel össze lehet nyomni,és a PlaySID így is betölti és lejátssza.

A program egy ablakot nyit, ahol megtalálhatók a szokásos ikonok, úgymint play, stop, tekerés előre, hátra!, pause stb. A zenéket sztereóban, és nagyon c64-hűen szólaltatja meg. Lehet romantikázni régi c64 tulajdonosoknak.

A program billentyűzetről is vezérelhető:

l - play
s - stop
p - pause
t - next
T - preview
o - open

A programban lehetőség van a filter állítására is, de inkább kapcsoljuk ki. Néhány szót a 64-es kilopott zenék PlaySid-be töltéséről. Először is kell a kiszedett zene, azután csináljunk neki egy project icont, aminek a default tool-ja legyen a PlaySid. Azután tooltypeként adjuk meg a következőket:

ADRESS=töltési cím, inicializálási cím, startcím hexadecimálisan
SONGS=zenék száma, (start zene száma) decimálisan
SPEED=sebesség hexadecimálisan
NAME=zene neve
AUTHOR=szerző neve
COPYRIGHT=kiadó neve

Például a Cosmonaut zenének így néz ki:

ADRESS=A3FE,A400,A538
SONGS=1
SPEED=0
NAME=Cosmonaut
AUTHOR=David Whittaker
COPYRIGHT=1987 Code Masters

Ezután csak az ikonra kell rákattintani,és már szól is a régen hallott tune. A program rendelkezik AREXX interfésszel is. A program ablaka AppWindow,ami azt jelenti, hogy a zene ikonját az ablakra húzva is elindul a zene, nem kell requesterből választani. Jó zenélgetést!

FJS

DŰNE2 tippek

Előszó

Ez a cikk az egyik, - ha nem a legelső - stratégiai játékról szól. Szerintem nincs olyan számítógéppel játszó ember, aki ezt a játékot ne ismerné. Ez az alapja a többi ilyen stílusú játéknak. (Szerintem jó Quaker is csak abból az emberből lesz, aki előtte játszott már a Doommal, ill. jó stratéga csak az lehet, aki lejátszotta a Dune II-t. Persze előre leszögezem: én nem vagyok Quaker.) Most nem akarom elmesélni, hogy a játékban mik a lehetőségek és hogyan is kell játszani vele. Szerintem ezt mindenki tudja, ráadásul ezt már megtették mások, máshol. (Persze arra azért kíváncsi lennék, hogy a Napalmos cikk után kit érdekel a Dune II. Remélem, van, akit igen. Mondjuk azt, akinek nem megy a gépén. Még!)

Tippek

Na akkor kezdjük.

Tehát a három családból kiválasztjuk a nekünk leginkább tetszőt, s ezután lejátsszuk az első küldetést. Nem gond, csak füvet kell gyűjteni. Drogosok kétszer is játszhatják! **(Hát, fahéj illatú fűszerért remegő écces narkóst még nem láttam, olyat viszont már igen, hogy valaki nem olvasta F.H. könyvét... - a törd.)**

A gondok a második leveltől kezdődnek, mivel itt már mások is vannak. Ha a pálya alján vagyunk, akkor ők felül, ha mi fölül, akkor ők alul vannak és így tovább. Itt az egyik alapcselt kell alkalmazni. A velük ellentétes irányba küldjünk el egységeket, ha lehet a legolcsóbbakat.

Nekik a feladatuk felderítés és nem is kár értük, ha valakivel találkoznak. Ha találunk füvet - ami egyébként féregtrutyi **(és fűszernek hííják mind a hat vaskos kötetben, meg a tvinpíxes kolléga filmjében - a törd.)** - akkor küldjük oda a legerősebb egységünket, ha lehet, és van rá elég kapacitásunk, akkor lehet többet is. Ez arra lesz jó, amikor már nem lesz több fű a terepen, vagy ha ő is ott kezd el gyűjteni, igen kellemetlen meglepetésben lesz része. Hiszen nem tud fűhöz jutni, így nem tud semmit sem építeni, ami ugyebár egyenlő a halállal. Mondanom sem kell, hogy ezek az egységek ne gyalogosok legyenek, mivel azokat nemes egyszerűséggel eltaposná a harvester.

Mindig fontos a betonlap az épületek alá, az épületek javítása és a kellő mennyiségű áram.

Az épületeket csak akkor érdemes tuningolni, ha a jobb egységekre szükségünk van. Pl. én az 5. pályától nem szoktam az autóüzemet tuningolni, hiszen csak azért építem meg, hogy tudjak tankot is gyártani. Ezek után én le is szoktam rombolni az autógyárat.

Vannak a homokban kör alakú dombok, ezekre ráállva "berobban " a fedelük és szétszórja a trutyit. Ezeket érdemes a küldetés végén berobbantani, hiszen addig úgysem termeli ki az ellenfél - már akinek ellenfél a gép :-))). Illetve ha nagyon rosszul állunk, akkor rá is lehet csalogatni az ellenfél egyik erősebb egységét - legalábbis azt érdemes -, mivel az elnyelődik.

A játék egyik, de nem az egyetlen megoldási lehetősége a kivárás taktikája. Ez abból áll, hogy beállunk védekezésre és megvárjuk, míg minden pénzét elkölti az egységei építésére. Ezek után megtámadjuk és porig romboljuk.

A védekezés egyik legolcsóbb módja a Sheepkanyar alkalmazása, vagy másnéven a halálos "V". Ezt úgy kell alkalmazni, hogy kifigyeljük azt az irányt, ahonnan az ellen támad és arrafele nyitott V betűt alkotunk az egységeinkből. Már 8 egységgel is igen hatékony a dolog. Viszont ezt csak autótól "felfelé" lehet hatékonyan alkalmazni. Alacsonyabb szinteken, pl. a 3.-on ezt a Harkhonenekkel meg lehet tápolni úgy, hogy a kocsik mögé egy második vonalat képezünk gránátosokból. Egyébként lehet, hogy valaki kivetnivalót talál abban, hogy én az egységeket és az épületeket nem az eredeti angol nevükön nevezem, de szerintem mindenki tudja, hogy mikről beszélek. Aki mégsem tudná, annak javaslom, olvassa el a leírást egy másik újságban. Magasabb szinteken ez tank+rakétáskocsi szokott lenni. A rakétás kocsikat lehet akár 2-3 kockával hátrébb is tenni, mivel onnan messzebbre kell célozniuk, ami nekik jobban is megy. Amit még mindig lehet pl. rakétás őrtoronnyal tápolni. Sőt, ha van rá kapacitásunk, lehet talonba tenni minden felhasznált egységfajtából 1-2 darabot. Ez arra jó, ha valaki mégis megsérülne, akkor azt elküldve a szerelőhöz pótoljuk a hiányt. Egyébként a legerősebb "V"-t hangszórókból (Sonic tank) lehet csinálni.

Ha igen nagy kiterjedésű sziklán vagyunk, akkor érdemes minél előbbre letenni betonlapokat, amikre a szikla szélén (rakétás) őrtornyokat építhetünk. Mivel az ellen a bázist támadja, ÁLTALÁBAN elmegy ezek mellett és nem áll meg, s mire egy 4-es csoport mellett elhalad - már ha elhalad - már igen nagy veszteségeket szenved. Sőt, igen nagy vicc egy építőkocsival (MCV) a bázisának a sziklájára építeni egy új építkezőt (C. YARD), majd innen a bázisáig elvinni a betont, ill. a tornyokat és lerakni mondjuk a tanképítője mellé. Ha jól tudjuk elhelyezni, még arra is rá lehet venni az ellenfelet, hogy a saját épületét lője, mivel a torony átlő az épületek fölött, de a tankok nem.

Sok gondot okozott nekem az első időkben az Ordosok festéke (Ordos Deviator), de azt is ki lehet használni. A megoldás az, hogy az egységünket küldjük rá az ellen bázisára úgy, hogy az elhaladjon egy festékszóró előtt. Az ordosok nem fogják bántani a zöld egységet, amíg az zöld. A "zöldség" elmúlik egy idő múlva, de ha ügyesen jó helyre küldtük az egységet, akár 3-4 épületet is lerombolhat. Ha biztosan be akarjuk festetni a cuccunkat, akkor a megoldás, hogy küldjük a festékes elé és álljunk meg. Kapcsoljuk be az attack funkciót. Miután be lett festve, már küldhetjük is irtani. Rá se bagóznak. Pl. egy hangszóró képes akár 3 épületet is szétlőni.

Ja, ha már itt tartok! A deviatorok ellen a legjobb módszer, ha közvetlenül eléállunk és onnan tüzelünk, mivel közel nem tud lőni. Persze ezt sem lehet emberekkel megjátszani.

Elvileg a 8., 9. levelnek kellene a legerősebbnek lennie, de szerintem ezt a két levelt igen könnyű végigvinni. A megoldás igen egyszerű. Kell építeni egy igen kicsi bázist, amin túltermelés van energiából. Ezek után - mivel mindig nagy sziklán kezdünk - építeni kell sok-sok várat (Palace). Ez az Ordosok kivételével mindegyik családdal megéri.

Harkonnen stratégia a legegyszerűbb. Nem is kell hozzá sok idő. A lényeg az, ha már van legalább 3 várunk, akkor a közben keletkezett sok kicsikocsival induljunk meg az ellen feltételezett bázisai felé - merthogy ekkor már 3 ellen van. Ezzel minden kis egységünk meghal, ellenben ismerjük a bázisok egy részét. Na és akkor most jön a meglepi. Ment, lő. Talált? Nem. Load, lő. Talált? Igen. Ment, másikkal lő és így tovább. Érdemes minél hamarabb az építkezőjét kilőni, mivel így nem építi fel, amit kilőttünk. Utána az ő vára a másodlagos célpont, aztán a tank és repülőgyár, aztán már ahogy akarod.

Az Atreides stratégia közepesen nehéz. Ugyanaz, mint a Harkonneneknél, csak itt amikor kirakja a Fremeneket, akkor egy kicsit késleltetve kell egy igen erős rohamot csinálni, vagy aki nem bírja pénzzel, annak pedig az a javaslat, ami már az Ordos stratégia, hogy szépen kockáról kockára kell előrehaladni. Az Ordosoknál nem kell várat építeni, mert szerintem fölösleges.

Apróbb tanácsok

- A messzire ható fegyverek, mint például a Sonic Tank pont egy kockával lő messzebre, mint a rakétás őrtorony, így egy félkörívvel igen hatékonyan lehet lerombolni az ellen védelmét, illetve az épületeit.

- Senki ne kövesse el azt a két hibát, ami nekem már sok egységembe került. Az első: az épületek után marad sok kicsi ember, ezeket nem szabad hagyni, mert idővel, ha az ember nem figyel, a mellette álló egységeinket igen meg tudják csoffasztani. A második: ha már az ellen bázisának a szívénél járunk, akkor is el kell küldeni felderítőket épületről-épületre. Mivel ha mondjuk rakétáskocsival megyünk, és a sötét részről az orrunk elé toppan akár csak egy csirke tank is, semmi perc alatt kinyírja az egységeinet. Az ellenfél hátrafelé is védekezik, ami általában egy sötétből feltűnő és igen hatékonyan tüzelő őrtoronyban nyilvánul meg. A hatás az előzőekben leírt módon érvényesül.

- Vigyázz, csak a Harkonnen katonák lövik automatikusan a homokgilisztát!

- A piacon csak akkor érdemes vásárolni, ha az ott lévő áru olcsóbb, mint az előálítási költsége. Az árak letörése úgy megy, hogy benézel, ha olcsó megveszed, ha drága nemveszed, kimész, vársz 1-2 másodpercet, visszanézel, ha olcsó ... ... ezt addig csinálod, míg olcsó nem lesz.

- Ha egy nagy kukactrutyi közepén van egy szikla, akkor azt úgy is meg lehet védeni, ha a sziklára csinálsz egy építkezőt és teszel mellé egy vagy több rakétás őrtornyot.

Na így hirtelen ennyi. Remélem, nem írtam evidens és fölösleges dolgokat. JA, HA VALAKINEK MEGVOLNA A TÖRT VERZIÓ, AMIBEN A FREMENEKKEL ÉS MÉG KÉT MÁSIK CSALÁDDAL LEHET JÁTSZANI, AZ SZÓLJON.

üdv,

Mr. Sheep of ANDT

CyberGraphX 4

A Phase 5 által gyártott új, PPC gyorsító-kártyákhoz kapcsolódó grafikus kártyák megjelenése szükségessé tette a hozzájuk megfelelő driverek meglétét is. A korábban freeware (szabadon terjeszthető) CyberGraphX package jelent meg először, ebből is a 4-es verzió, amely CD lemezen kerül forgalomba. (A későbbiekben várható, hogy a Picasso 96 csomag is tartalmazni fog hozzájuk illő meghajtót.)

Ha először telepítünk CGX-et, akkor érdemes a CD-hez mellékelt floppylemezről végezni az installálást. A floppyt a meghajtóba helyezve, kattintsunk a CGXV4_Install ikonra. Az installer szokásos opciói beállítása után válasszuk ki a grafikus kártyánkat, ami BVision esetében természetesen egy pipa lesz a BlizzardVisionPPC mellé. Ezután a processzorunkra kíváncsi, amely természetesen régebbi grafkártyák esetén 68020/68030 is lehet, jelen esetben 68040/68060 lesz. Válasszuk ki a directoryt, ahová a megfelelő librarykat fogja másolni, alapállapot a LIBS:, és ugye ez a legjobb megoldás. Választhatjuk a bootlogo opciót is, amely a rendszer betöltése közben egy képpel fog megörvendeztetni minket.:) A monitorunkhoz illő maximum khz alapján válasszunk frekvenciát, persze tisztában kell lennünk a monitorunk képességeivel. Mindezek után az installer az environment variables-t (környezeti változókat) kérdezi, amelyek az ENVARC: assignban fognak helyet foglalni. Érdemes mindegyikre a YES buttont választani, kivéve a HIDE15BIT esetében.

Kiegészítő programok is telepítésre kerülnek, ezek:

-CGXMode (ezzel készíthetünk különböző felbontásokat);

-ShowCGXConfig (némi info a grafkártyáról);

-CyberGraphX (ezzel változtathatjuk meg az előbb definiált változókat).

A dokumentum file-okat is helyezzük el valahol, mert még szükségünk lehet rá (angol nyelvtudás, vagy Országh-féle vaskos angolszótár rulez :)). Minden segédprogramot helyezzünk el a helyére, általában a program által felkínált directoryk megfelelőek. Készen is lennénk az installálással.

Ekkor a grafkártya még nincs használatban, tehát a következő feladat a képernyőmódok elkészítése lesz a CGXMode segítségével. A programot betöltve, a baloldali mezőben a kártyánk nevére kattintsunk. A felső Edit feliratú gombot megnyomva válogathatunk a különböző frekvenciák között, illetve választhatjuk ki specifikusan a monitorunk márkáját. Ha a monitorunk nem szerepel a listán, akkor egy vele ekvivalens típust válasszunk, vagy csak simán egy olyan Monitor-xxKHz beállítást, amiről biztosan tudjuk, hogy a monitor bírni fogja! A kiválasztáskor megerősítést vár, ezért nyomjunk neki egy Continue-t. Miután ez megvan, ezzel már rendelkezésre állnak a monitor által károsodás nélkül elviselhető frekvenciák.

Nyomjunk a bal oldali New gombra, ezzel az Edit Mode-ba léptünk. Itt választhatjuk ki a felbontásokat, vízszintes x függőleges pixelméret, Hz és KHz szerint. Egy adott méretből, ha több van, először mindig a kisebb Hz számút próbáljuk ki! A Hidden gomb az adott felbontás Screenmode váltó elöli elrejtésére szolgál, én speciel nem látom túl sok értelmét. A Hidden alatti Type-pal a színmélységet szabályozhatjuk, ami ugye lehet 8 bit, 16 bit és 24 bit. A Scan Mode-nak akkor van jelentősége, ha kisebb mode-okat is szeretnénk definiálni, váltsuk át Doublescan-be, ilyenkor megduplázza a frekvenciát és teljesen ki fogja a képernyőt tölteni. Az Interlace mód véleményem szerint felesleges...

A Pixel Clock tolókával szabályozhatjuk a Hz-ben megadott frekvenciát, de csak csínján ezzel, túl nagy értékre ne állítsuk, mert esetleg a monitor megsínyli! Ha mégis sikerült volna ezt tenni, akkor az Esc gombbal azonnal félbeszakíthatjuk a szerkesztést. Az alább elhelyezkedő Resolution, Sync Length, Pulse Offset, Pulse Length mezőkkel állíthatjuk be a kívánt képernyőmód méretét, szélességét, képernyőn való elhelyezkedését, hasonlóan a SYS:Prefs/Overscan-hez, csak annál precízebben, számokban kifejezve. (Az Overscan preference grafikus kártyán nem működik.) A Polarity gombbal Positive és Negative közül választhatunk, én nem vettem észre semmi szemmel látható különbséget köztük, talán egy szakembernek mondanak valamit. Ha sikerült minden színmélységből és minden választható felbontásból tetszés szerinti felbontásokat kreálnunk, ne felejtsük el a CGXMode főablakának alján levő Save gombbal elmenteni őket!

Az új módok használatához először resetelnünk kell, a program fel is kínálja ennek lehetőségét. A következő boot után végre a grafikus kártyánk képességeit is kihasználhatjuk. Szembetűnő, hogy a BVisionPPC nagyobb RAMDAC-ának köszönhetően mennyivel élesebb a kép. Feltűnhet még az is, hogy a FlashROM-ban helyet foglaló BootVGA 640x480-as felbontás többet nem választható.

Mivel grafikus kártyát használunk, sajnos egy rakás régi programot el kell felejtenünk, így azokat a játékokat is, melyek közvetlenül a hardware-hez nyúlnak (OCS, ECS, AGA), valamint a trackloader-es game-eket (valaki használ még floppyt?). Az rtgmaster rendszert használó játékokkal nincs gond (talán csak a WarpUP), és a saját screenmodeváltós stuffokkal se (pl.Foundation). A régebbi, rendszerrutinokkal működő cuccok is elfutnak, gond csak azokkal lehet, amelyekben nincs screenmode-váltási lehetőség. Ennek a problémának az orvoslására melegen ajánlott a NewMode nevű commodity (Aminet ware), amivel bármilyen, újonnan képernyőt nyitó programnak új felbontást adhatunk meg, és el is menthetjük azt. Kivételt képeznek ez alól persze a multitaskos, de nem promote-olható AGA játékok (pl.Civilization - sajnos). Jó hír a strategy mániákusoknak (így nekem is :)), hogy a Colonization szerencsére működik! Nem árt, ha a régi PAL felbontásoknak megfelelő méretű BVisionPPC felbontását is elkészítjük a CGXMode-al, így pl. 320x256, 640x256 is hasznos lehet. Mivelhogy ez egy commodity, mint említettem az előbb, így csak akkor van értelme a használatának, ha már startupkor elindul. Helyezzük a programot a WBStartup-ba (vagy ha WBStartup+ van fenn, akkor az Enabled dirbe).

Néhány szót még a BVision istallálásáról, mivel hallottam, hogy néhány usernek gondja támadt ezzel. Nos, a legjobb, ha kéznél van egy TV vagy egy RGB moncsi, mert a beállítás nem lesz gyerekjáték vakon. Amiért ezt mondom, a CGX rendszerrel történő első felbootolás után egy requestert fog kirakni, mely a kHz felől érdeklődik, és a (S)VGA monitorunkon nem sokat fogunk még látni belőle. Fontos, hogy a help file-okat olvassuk el, mert sok mindenre választ kaphatunk belőlük. Ne hagyjuk figyelmen kívül, hogy a kártyához adott csavarokkal MINDENKÉPPEN rögzítsük azt a PPC-hez, mert melegszik üzem közben, és tudjuk, hogyha valami melegszik, akkor tágul. Könnyedén kimozdulhat a helyéről, aztán elég csak egy rossz mozdulat és kész a baj! Nem egy kártyahalál okozója volt már ez a figyelmetlenség.

Egyelőre ennyit a CyberGraphX-ról és a BVision-ről, ha esetleg valami problémátok lenne az installal, vagy egyébbel, az #amigahu IRC csatin megtalálhattok általában naponta, vagy dobjatok egy mailt erre az e-mail címre: leeroy@AMIGA.RULEZ.ORG

Leeroy of SMV Design

CyberGraphX

Mínusz

- a telepítő szkript nem hibamentes
- ez a változat már pénzbe kerül

Plusz

- az egyetlen alternatíva BVision kártyához
- gyors, stabil

Gépigény

grafikus kártya, 3.0-ás kickstart, 8MB ram

Összegzés

A CGFX 4 nélkülözhetetlen része egy grafikus kártyával rendelkező Amigának.

92%

Persze, herr Haage és az ő partnere (GmbH) már megint külön utakon jár... Nem jó nekik a normál képernyőmenedzselés, nekik a programjaikhoz egy külön képernyő szervezőt, a StormScreenManagert kellett készíteniük. A nagy trükk ebben, hogy nem kell minden programba beépíteni a képernyők és beállításuk kezelését, azt ez a proggy ezután elvégzi.

StormScreenManager

Mi is egyáltalán a SSM?

Egy nyilvános képernyő szervezőről van szó, amely segítségével megnyithatsz egy új nyilvános képernyőt tetszés szerint beállítva annak paramétereit. A beállításokat eszközölheted GUI (Grafikus User Interfész), vagy REXX parancsok segítségével

Eddig - tudomásom szerint - két program használja, a StormC(++) és az AmigaWriter a (szerintem az AW1.20 sokkal lassabb, mint a WW7) saját képernyőjük megnyitásához és beállításához. A SSM-t ezeknek a programoknak a főkönyvtárában találhatod.

A SSM commodity

A programot így kell(ene) installálni:

A futtatható állományt egyszerűen bemásolod - ikonjával együtt - a Sys:WBStartup nevű könyvtárba. Ez biztosítja, hogy a LoadWB parancs futtatása után automatikusan lefusson. Az ikon paraméterek (tooltypes, ha még nem lenne meg a magyar lokalizációd) rovatában a DONOWAIT-et yes-re kéne állítani.

Ha van - neked szimpatikus - katalógus állomány (magyar van?), akkor azt a 'Locale:' könyvtárba másolod.

Ezután - az ikonjával - indítsd el a programot. A gép legközelebbi újraindítása után a SSM automatikusan el fog indulni...

(Ha nem akarod, hogy a WB indítása után mindíg elinduljon, ne rakd be a WBStartup-ba, egyszerűen, ha szükséged van rá, kattints kétszer az ikonján.)

A GUI

Ha (a WB-ben) lenyomod a hívógombját (alapesetben Ctrl-Alt+p), akkor kiteszi a SSM főablakát. Ez az összes publikus képernyőt kilistázza és a jobboldalán van még pár gomb. A gombok nem kiválaszthatók, ha a listában kijelölt képernyő nem a SSM-rel lett meghatározva, vagy ha nyitva van.

Ahhoz, hogy egy képernyő tulajdonságait megváltoztasd, a listában ki kell jelölnöd az egérrel. Ha kettőt kettintasz egy képernyő során a listában, az lesz az alapbeállítású nyilvános képernyő. Ez azt jelenti, hogy ha ez nyitva van, akkor azok az alkalmazások, amelyek az alap publikus képernyőn nyitnak meg előszeretettel ablakokat, meg kérdezőket, azok ezután ide nyitják ezeket.

Az alul lévő szövegbeviteli mezőbe begépelheted a képernyő nevét, amit egy Enter nyomása után elfogad.

A gombok:

A 'New' gombbal definiálhatsz egy új képernyőt. Ennek a képernyőnek majd minden paraméterét megváltoztathatod a továbbiakban...

A 'Delete' gombbal kitörölhetsz a listából egy már definiált képernyőt, ha azt előtte kijelölted.

A 'Mode' gomb segítségével módosíthatod a listában kijelölt képernyő megjelenítésének paramétereit. Mindezeket egy szabványos ASL képernyőmód kiválasztón keresztül teheted meg. Mivel nem célom önmagam ismétlése (mehet egy kis önreklám?), ezért itt nem írom le, olvasd el a most megjelent könyvben.

A 'Font' gomb arra való, hogy kiválaszthasd a kijelölt képernyő alap karakterkészletét. Az előző pontban leírtak itt is mérvadóak, mert a szabványos ASL karakterkészlet kiválasztó ablakot használja...

Az 'Open' gomb megnyitja a kijelölt képernyőt. A gomb kétállású kapcsoló, ha újra rákattintasz, akkor bezárja.

Az 'Open behind' gomb ún. checkmark gomb, két állapota van: kipipált és üres. Ha ki van pipálva, a megnyitásakor a kijelölt képernyő nem jön az előtérbe, hanem a többi mögött marad.

A 'Properties' gombra kattinva kitesz egy kisebb ablakot, amelyben információkat ad a kijelölt képernyőről, és még további dolgokat is beállíthatsz itt.

A 'Sanghai' gomb kipipált állapota arról tudósít, hogy az újonan nyitott ablakok a wb helyett ezen a képernyőn fognak megnyílni...

Az 'Auto popup' gomb - ha kipipálod - azt jelzi, hogy a képernyő hogy a jelölt képernyőt ténylegesen csak akkor nyitja meg, ha egy alkalmazás kinyitna rajta egy ablakot...

A 'properties' ablak

Ez egy kicsiny ablak, amelyet akkor nyit, ha lenyomtad a főablakban a hasonnevű gombot. Egyébként ez azért jó, mert olyan információkat mutat a kijelölt képernyőről, mint a használható szinek száma, szélesség, magasság (természetesen képpontban megadva).

Az infók alatt van egy 'font' címkéjű ciklikus nyomógomb amelyben három választási lehetőséged van:

'Custom'

· az általad kiválasztott betűkészlet lesz a képernyő általános készlete (a főablak mutatja is, hogy melyik az).

'System'

· Az alapbeállítású rendszerfontot fogja használni (na vajon melyik lehet).

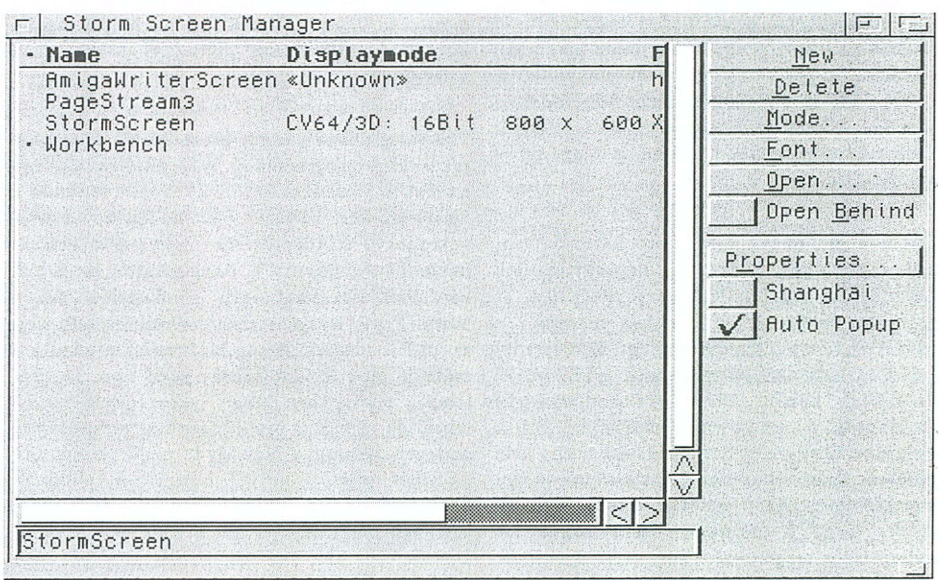
'Workbench'

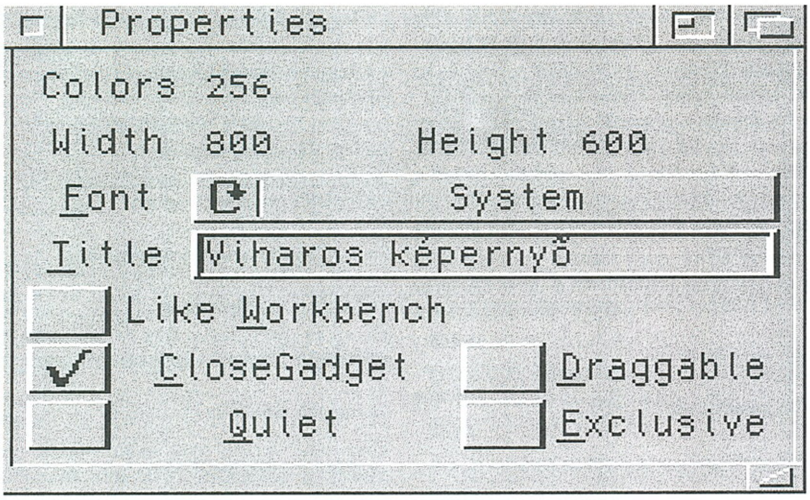
· Ugyanazt a fontot használja, mint a WB. A 'Font preferencesben' van meghatározva.

A 'Title' cimkéjű szövegbeviteli mezőben módosíthatod a kijelölt képernyő tételsorában lévő feliratot. Ha ezt üresen hagyod, a képernyő neve lesz ott.

A 'Like Workbench' kipipálásával bármilyen paramétereket is adtál meg a képernyőnek, az a WB klónja lesz (ugyanolyan színszám, méretek, megjelenítési mód. A DOpus 5 például ezt hívja 'Workbench: Másold le'-nek).

Ha a 'Close Gadget' gombot kipipálod, az ablaknak szabványos lezáró gombja lesz a bal fölső sarkában. Ilyenkor úgy is bezárható a képernyő, ha nincs rajta nyitott ablak. (Ha az 'Auto popup'-ot a főablakban bekapcsoltad, akkor





ugye az utolsó ablak becsukása automatikusan bezárta a képernyőt.)

Pipáld ki a 'Quiet' gombot, ha nem akarod megjeleníttetni a képernyő tételsorát.

A 'Draggable' gomb kipipálása után a képernyő 'megragadható & vonszolható' lesz.

Az 'Exclusive' gomb arra jó, ha azt akarod, hogy csak a kijelölt képernyő legyen látható. Ezután, ha lehúzod a képernyőt, nem lesz mögötte másik.

A legördülő menü

Na a programnak roppant bonyolult, szerteágazó struktúrájú menüi vannak :)

Save

· (Amiga-s) a beállításokat elmenti a SSM ikonparamétereibe. Még az ablakpozíciókat is. Ha esetleg a képernyő a mentéskor nyitva leledzik, akkor a SSM következő futtatásakor automatikusan kinyitja!

About...

· semmi különös.

Hide

· Bezárja a főablakot. újraindítás az Exchange programmal (ott van a rendszer Commodities könyvtárában, mint az köztudott), vagy a hívógombbal lehetséges.

Quit

· Ezzel lehet az internethez csatlakozni (egy kis plágium). Kilép a program - ha tud. A SSM addig bent fog csücsülni a memóriában, amíg az összes általa menedzselt képernyő be nem csukódik.

Mint azt az elején futólag megemlítettem, az SSM commodity, tehát szeret a háttérben lenni és mondjuk egy hívógombkombináció lenyomására előbukkanni.

Elvileg lehet az Exchange nevű programocskával vezérelni, de nem nagyon érdemes, mert pl.:

- a 'disable/enable' funkció nem nagyon használható...

- a 'remove' használatakor - ha tudja - becsukja a megnyitott képernyőket. Ha valami miatt nem tudja bezárni, addig nem lehet eltávolítani...

- a hívógombot is inkább az ikonparaméterezésnél, a CX_POPKEY opcióval kéne átdefiniálni.

Alapesetben a SSM nem rakja ki a GUI-t az indításakor. Ha mégis látni szeretnéd, vagy használod a hívógombját, vagy az ikonparaméterezésben a CX_POPUP-ot ON-ra állítod.

AREXX interfész

Van pár REXX parancs, amit használhatsz a SSM-rel. Azonban herr H. &co kicsit lusták voltak, mert egy már meghatározott képernyőt vezérelhetsz, de nem tudsz pl. létrehozni egy újat... (a parancsok nevei beszédesek, de hát nincsenek régi ARexx parancsok, csak régi Amigások).

OPEN <képernyőnév>

· A megnevezett képernyőt fogja megnyitni. (A kacsacsőrök sem ennél, sem más parancsoknál nem kellenek. Azt meghagyjuk a HTML-nek...)

CLOSE <képernyőnév>

· Bezárja a megnevezett képernyőt.

SCREENTOFRONT <képernyőnév>

SCREENTOBACK <képernyőnév>

· Előre, illetve a többi mögé helyezi a képernyőt.

SETDEFSCREEN <képernyőnév>

· ez lesz ezután az alapképernyő.

SANGHAI ON/OFF

· a 'sanghaj' kapcsolót válthatod át.

AUTOPOPUP ON/OFF

· az 'auto popup'-ot válthatod át.

SHOW / HIDE

· a GUI-t jeleníti meg, illetve tünteti el.

QUIT

· kilépés...

GETLIST

· kilistázza az összes SSM képernyőt és a többit is.

Hát asszem ennyi épp elég mára a SSM-ből. Még csak annyit, hogy a StormC-vel együtt jön a forrása is, lehet nyugodtan tanulmányozni, elég jó megoldások vannak benne, amiket nyugodt szívvel ellophatsz...

N2

Real 3D pro.

A programról előzetesként elmondanám, hogy nem ál-raytracer. A program betöltése után rögtön az editorral találjuk magunkat szemben. Itt lehet megtervezni az objecteket, a testeket tulajdonságokkal felruházni, továbbá a testeket is itt tudjuk meganimálni. Az editorban a három képsíkos elrendezés az Európai szabványt követi ill. használja, tehát aki tanult szakrajzot, az könnyen meg fog barátkozni vele. A bal felső sarokban találhatók. x ,y ,z tengelyek. Az (x) a vízszintes, (y) a függőleges, és erre a kettőre merőleges a (z). A bal alsó sarokban található azok a testek listája amelyeket létrehoztunk. Mellette a kis ikonok arra szolgálnak hogy pár funkciót gyorsan elérjünk.

1.sor:

háromszög, négyszög, kör, háromszög alapú hasáb, tégla

2.sor:

gúla, golyó, kúp, henger, homorú oldalú henger

3.sor:

homorú oldalú henger középen kettévágva, lámpa, új objectet hoz létre, kamera, ide néz a kamera

4.sor:

forgástestet tudunk létrehozni, kör keresztmetszetű cső, négyszög keresztmetszetű cső, tetszés szerint rajzolt keresztmetszetű cső, bitmap alapján készült test

5.sor:

szabadon rajzolt sík lap, ugyanez csak térben, két golyó, ami egy palásttal össze van kötve, ovális golyó, bitmap alapján készít testet

6.sor:

testek közötti összeadás; ahol a testek érintkeznek, ott az anya eltűnik, kivonás; ahol a test összeér, ott marad meg az anyag.

Az editorban a jobb egérgomb használatával újabb menükbe léphetünk be. Ezek balról jobbra haladva a következők:

project, creation, freeform, modify, colors, settings, extras, modes.

Tehát minden menüt pontról pontra ismertetek - legelsőnek kezdjük Project menüvel.

Objects:

Create

Új objecteket hozhatunk létre

Create root

Új gyökeret hozhatunk létre

Load

Object betöltése

Save

JÁTÉK

Először is elnézést kérünk azon nyerteseinktől, akik még nem vagy csak késve kapták meg a nyereményeket. (Tanulság: ilyenkor jól meg kell reklamálni, és kéthetente újra és újra, egészen addig, míg nem csönget a postás...)

Múltkori rejtvényükre csupa helyes válasz érkezett, ezért nem is közöljük a megfejtést, hehe.

Nyertesünk:

Bakai Attila, Szeged

Gratulálunk!

Mostani játékunkhoz dolgozzatok meg kicsit! Úgy döntöttünk, hogy azok között sorsolunk ki három új Lightwave könyvet, akik részt vesznek az évezred utolsó nagy toplistájának összeállításában. A feladat egyszerű: írjátok meg, hogy véleményetek szerint a következő kategóriákban mely szoftverek/hardverek tetszenek/tetszettek a legjobban. A kiértékelést valószínűleg a következő, de legkésőbb a decemberi számunkban olvashatjátok majd.

- az évezred Amigás játéka (abszolút kategória)
- a legjobb akciójáték
- a legjobb kalandjáték
- a legjobb stratégia
- a legjobb rpg
- a legjobb szimulátor
- a legjobb logikai játék
- a legjobb, fentiekbe nem sorolható játék
- a legjobb shareware/freeware játék
- a legjobb felhasználói program (abszolút kat.)
- a legjobb irodai alkalmazás (szövegszerkesztő, táblázatkezelő, adatbáziskezelő stb.)
- a legjobb videoprogram
- a legjobb grafikus program
- a legjobb 3D animációs program
- a legjobb segédprogram
- a legjobb internetezésnél használt program
- a legjobb emulátor
- a legjobb programnyelv
- a legjobb shareware/freeware program
- a legjobb 3 hardver (nem csináltunk külön kategóriát, ide tartozik minden, ami egy kicsit is hardver)

A válaszokat október 20-ig várjuk a Home Tec kft, 9400 Sopron, pf. 377 címre.

ELADÓ PPC603e 40/25 FULL 68 000 Ft, 48 MB Ram 12 000 Ft, Amiga táp 4 000 Ft, (A kártya már nálam van. Elnézést az előző érdeklődőktől de elveszett a telefonszámos noteszom, ezért nem tudtam visszahívni önöket.)
Név: Horváth Lajos
Mail: horvathl@mail.cserhati.sulinet.hu
Tel: 30-904-7327 (szept. 6-ig 18h után)
Tel: 93-313-010 / 741 (aug. 20 - szept.6-ig 8-13h-ig, szept.24- ...)

Eladó! A12k 850 Mb-os WD vinyóval, pc-s táppal, 4x-es Matshita (Pana) cd-rommal, Blizzard 30/50-es kártya + 16 Mb Ram-mal.
Boy
mailto: boy_@freemail.c3.hu
Tel: 06 20 99-15-452

Eladó egy Amiga M1438 típusú sztereo multisync 14"-os monitor 1,5 éves (újonnan kb. 80.000 Ft) 35.000 Ft-ért.
Érd.: Valki Zoltán,
tel.: 252-1804

Eladó 600db 3,5-ös lemez, tele Amigás (OCS, ECS,AGA vegyesen) programokkal, 40,-Ft/db áron. Ha 100 lemezt, vagy annál többet veszel, akkor csak 35,-Ft az ár, és 100 lemezenként adok egy lemeztartó dobozt is.
Érd.: Detrich Péter
8700 Marcali
Dózsa Gy. u. 7. II/14.
Tel.: 06-85-310-717

Eladó egy Commodore 1942-es multisync monitor nagyon jó állapotban.
Érdeklődni: 0679374024-es telefonszámon, vagy a szerletics@mavinformatika.hu emailen.
Arnie

ITT A TE APRÓ-HIRDETÉSED IS ÁLLHAT A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN!

(a következő, novemberi számban az október 20-ig beérkezett apróhirdetések jelennek meg)

Object kimentése

Animation:

Size

A képkockák számát adhatjuk meg

Delete

Az összes képkockát törli, de viszont az object-ek megmaradnak

Insert

Plusz képkockákat adhatunk egy animációhoz

Remove

Pl. egy animáció 50 képkockából áll, és ha ide beírjuk, hogy 12, akkor az első 12 képkockát törli

De-expose

Pl. egy animációban egy golyó körpályán mozog 50 képkocka alatt, és ha ide 20 írunk, akkor a golyó 20 képkockát áll és úgy fordul körbe. De ekkor a golyó már 360 fokos pályát tesz meg, mert a beírt 20-as értékkel töröltük azt a képkockákat.

Load

Animáció betöltés.

Save

Animáció elmentése természetesen az object-ekkel együtt.

Orbit

Egy tárgyat mozgathatunk egy előre álltalunk definált pályán.

Rotation

Itt egy tárgyat mozgathatunk egy általunk definált pont körül. A megjelenő kérdezőben beállíthatjuk, hogy hány fokot forduljon a tárgy a tengely körűl, és beállíthatjuk, mettől meddig csinálja ez a mozgást a test.

Direction

Pl. egy test körpályán mozog, itt megadhatjuk, hogy a saját tengelye körül mennyit forduljon

Key framing

Ez az opció a test morfózisához kell.

Morphing

A morfózist itt számoltathatjuk ki a key frame-ek alapján.

Goto frame

Ha beírunk egy 20-as értéket, akkor 20. képkockára ugrik a program

Play

Az animációt játssza le a program.

Materials:

Create

Itt a testeket ruházhatjuk fel mindenféle textúrákkal ill. tulajdonságokkal

Ezt a menüt választva egy kérdezőbe jutunk:

Name

Eredetileg mat0 szerepel, de ezt mi bármire átírhatjuk

Brilliancy

Mennyire verje vissza a fényt

Transparency

Mennyire legyen átlátszó

Speed of light

A fénytörési mutató

Turbidity

No comment

Specularity

Milyen legyen a csillanás mértéke ill. fénye

Spec brigh.

Speciális csillanás

Bump height

A bumpmap bekapcsolásával itt adhatjuk meg, hogy milyen legyen a felületi domborzat mértéke, amit a textura határoz meg. Tehát világos színek kiemelkednek, a sötét színek meg mélyen lesznek a test felületéhez képest.

Select

A textúrát választhatlyuk ki, ami természetesen IFF formátumú és max. HAM lehet.

Show

A kiválasztott textúrát nézhetjük meg

Mapping

Lehet parallel, cylinder, ball, spiral, tehát mi állítjuk be, hogy mire feszítjük rá a textúrát

Maptype

color

A textúra adja meg a tárgy színét

bump

A felületi domborzatot alakít ki a színeknek megfelelően

clip

A tárgy körvonalát adja meg a textúrának megfelelően.

Horizontal

gradient

A textúra méretét állíthatjuk be

tile

Az vízszintasen rakja ki egymás mellé a textúrát

flip

Elforgatja a textúrát az angle-ben meghatározott érték szerint

Vertical

Ugyanaz, mint a horizontal menü, csak itt mindent függőlegesen csinál, ott meg vízszintesen

Unshaded

A testet nem árnyékolja, a színe olyan lesz, amit mi határoztunk meg neki.

Modify

Kiválasztjuk az anyagot a listából és az előző kérdezőben átmódosíthatjuk

Delete

Egy anyagot törölhetünk a listából

Load

Anyagot tölthetünk

Save

Anyagot menthetünk ki

Macro

Amint a neve is mutatja, makró futtatásához használható.

Screen

A szerkesztőképernyőt kapcsolhatjuk át interlace-be ill. a három nézet lapjait állíthatjuk maximumra

Exit

Kilépés a programból

Most pedig következzen a Creation menü:

Primitives

Egyszerű testeket hozhatunk itt létre. Nem akarom mindet pontról pontra ismertetni, mindenki saját maga próbálja ki.

Tools

Ugyanazt ajánlom, mint primitives menünél.

Lamp

Lámpát hozhatunk létre.

Observer

Kamera

Aim point

Ha ezt a pontot lerakjuk valahova, akkor a kamera automatikusan ide fog nézni, és ha a pontot meganimáljuk (megmozgatjuk), akkor az követni fogja a pontot.

Freeform menü

Create curve

Curve-val szabadon rajzolhatjuk meg a test körvonalait, a test teljesen sík lesz, mint egy lap.

- Circular loop-pal előbb definálni kell egy központot, majd onnan kiindulva a test sugarát adhatjuk meg, és utána a test oldalainak a számát kell megadni
- Spiral-lal értelemszerűen spirált lehet készíteni

Jester of Just team

Relokick

Egy 1.3 emulátorról van szó, ami néhány jelentős újítást tartalmaz elődeihez képest.

Az első az, hogy ez nem marad rezidensen a memóriában, és ezért az eltávolításához nem kell a gépet kikapcsolni, a másik az, hogy ha már megjelent az 1.3 WB képernyője, akkor az egérgombokkal lehetőség van különböző dolgokra. A bal egérgombbal ki lehet kapcsolni a CPU CACHE-t, ami egy jelentős újitás, a jobb gombbal pedig NTSC-re lehet váltani. Ezt a képernyő villogása is jelzi.

A programnak szüksége van a ROM1.3 nevű rom-file a DEVS:-ben.

FJS

Vedd meg a BNAK #1-et rovat

Vedd meg a BNAK #1-et!

1.

Tisztelt tördelővé lealacsonyította magát főszerkesztő úr! (amúgy meg) Helló Petya! **(namost hármunk közül kinek is írtál levelet?)**

Ha van még az AV #1 számból, akkor dobj egyet a címemre, mert hiányzik! Vettem egy modemet, úgyhogy most már jól jön a sok NET-el kapcsolatos cikk. **(Nemcsak a netes cikkek jók ám...)**

Látom igénylitek a klubokkal kapcsolatos infókat, így most a miénkről egy kicsit bővebben. -> BAD BLOCK AMIGA CLUB

Már megvagyunk vagy 1.5 éve, anno '97 október 25-én volt az első klubnap. Akkor még két heti renszerességet tartottunk, de ez az utóbbi időkben lecsökkent havi egy alkalomra, mivel a klubvezető (Zsotya) beiratkozott valami informatikus mérnöki, vagy valami hasonló szakra levelző tagozaton, és nemigen ér rá mostanában. Sajna.

Van kb. 45-50 jegyzett tag, de az az igazság hogy ennek a kb. a fele csak egy-két alkalommal volt, és valószínűleg jelentős részük átnyergelt az örömládára **(érdekesen hívják felétek a sörösrekeszt...)**.

Néhányan csak hébe-hóba jelennek meg. (Halljátok! Tessék sűrűbben jönni! khm. Unreal, Steve, és a többiek. - **Unreal csak azután, hogy leszállította a logoimat! Mondom logo, NEM lógó)**

A klub egyébként egy megagigacoolcsodálatos frekventált helyen van, Nádudvaron.

Itt a puszta közepén garantáltan pc-free mentesek vagyunk. De van más előnye is! Nincs tagsági díj, se belépő, viszont van internet elérés és ingyenes scannelési lehetőség! Cool!

Elméletileg minden hó első szombatján, 9:00-15:00 óráig van klubnap. Azért csak elméletileg, mert többször volt már a második héten, mint az elsőn. Ez amolyan randomfüggvény-szerűen működik nálunk. Tehát előtte mindenképpen egyeztess a klubvezetővel (vagy velem), hogy aktuális hónapban mikor kerül rá sor! A hat óra hosszányi időt általában be tudjuk tartani. Ja, és az Ady Endre Műv. Házat keresd ... ott vagyunk.

GYERTEK MINÉL TÖBBEN! (meg ne haljunk má')

Csá!

Cart

Ui.: A két idióta okvetlenkedő takarítónőn nyugodtan gázoljatok át! **(Inkább fektessétek őket a szétdarabolandó pécékre - vagy nálatok nincs olyan igen nagy marha, akinek attól jó, hogy pécét aprít partykon? Én igen szomorúan láttam, hogy a Fuck-Ya partyn ez volt a legnézettebb műsorszám...)**

A címeink ill. a telefonszámok ahol elérhetsz minket:

Cart (Szekeres Péter) :

cart2@freemail.c3.hu / (52) 370-524

Zsotya (Molnár Zsolt) :

mzsotya@freemail.c3.hu / (54) 481-937

UUi.: Megérkezett a júniusi szám, örömmel fedeztem fel hogy a rejtvényjátékról már lemaradtam, holott még mindig határidőn belül küldöm a megfejtést. Yikes! **(Ezt hívják dezorientációs dezorientációnak. Az olvasót állandóan bizontalanságban tartjuk, így könnyebb lesz rábeszélni, hogy**

Vedd meg a BNAK #1-et!)

2.

Helló, Péter!

Nos, először is egy vélemény a lapról: szerintem NAGYON jó! **(Ez kérem demokratikus lap, szabadon elmondhatjátok a véleményetek, a lényeg, hogy ilyen legyen...)**

Nagyon tetszik benne először is a tartalma **(örülök, hogy nem pl. a színes képekért vagy a papír magas fűtőértéke miatt)**, persze van benne olyan, ami nem érdekel, de lehet, hogy később fog.

Másodszor: a legjobb az, hogy tényleg akkor jelenik meg, amikor írva vagyon, nem kell rá hónapokat várni.

Nos, a kérésem pedig az, hogy meg tudnál-e dobni egy példánnyal (a 4. kellene, mert az még nincs meg.) **(Hogyne, de jobban jár mindenki, ha ilyen kérésekkel a 99-332-091-en figyelő lányt zaklatja.)**

Ha esetleg elkéstem, és már postáztad, akkor nem köll mégegy példány :) **(Dehogynem, fogadjunk, hogy van olyan szomszéd, akinek nincs meg!)** Ja, és még azt akartam megköszönni, hogy mindig küldted az új példányokat, Isten tartsa meg jó szokásodat. 8-) (Legalább addig, amíg elő nem fizetek... Ez remélem nagyon közel van) **(Addig küldjük, amíg fizeted a csekkeket...)**

Na viszlát, és jó munkát!

Vizi Gyorgy

(wise@podolin.piar.hu & wise@bitsmart.com)

PS: Egyik amiga-listás leveledben olvastam, hogy esetleg kölcsön is adnál tesztelésre hw-eket. Az érdekelne, hogy mik a feltételek, és mennyi idöre tudnál nélkülözni különféle hw-eket... Elöre is köszi!

(Az ugyan a másik énem, de valóban létezik olyan lehetőség, hogy egy hardver vagy CD kölcsönadódik annak, aki ír róla egy zikket. Hívj fel teflonon, megbeszéljük.)

Vedd meg a BNAK #1-et!

3.

És ha már a kifizetett AmigaVilágoknál tartunk, következzék e havi kedvenc levelem:

Tisztelt Cím!

Nyilvántartásuk nem csal **(mivel nem fizette ki az első számot, kapott egy levelet, hogy nyilvántartásunk szerint nem fizette ki, ezért addig nem küldünk új példányokat, amíg nem pótolja. Az illető régi Ao olvasó volt, ezért - száz és száz másik emberhez hasonlóan - kapott egy-két ingyenpéldányt. Az első számban világosan leírtuk, hogy ha ingyen kapta és nem kéri, tekintse ajándéknak és kész, nem kell kifizetnie.)**, tényleg nem fizettem be az AmigaVilág 1-2 számait. Ez azért történt, mert tisztességes üzletpolitikának tartom azt az eljárást, ahogy az újságukat megpróbálják értékesíteni. **(Te jó ég, és mi van, ha még tisztességtelennek is tartod? Akkor befizeted? Vagy keresztüllövöd a főszerkesztőt? Két ingyenpéldányért?)** Az AmigaVilág 1-2 számait nem kértem, nem rendeltem meg és az AmigaVilág további számaira sem nem tartok igényt! **(Szó szerint idézem, mert még beperel, mert tisztességesen kijavítottam az elírásokat...)**

Mellékelten megküldöm az AmigaVilág 1-2. utólag feladott csekkjének fénymásolatát 1200,-Ft-ról. **(Még jó, hogy leírtuk: ha valaki kéretlenül kapott magot és nem kéri, NEM kell kifizetni... a pénzt természetesen visszaküldtük.)** Remélem többet nem próbálnak ilyen módon zaklatni! **(Te jó ég, ha most a pénz visszaküldését is tisztességesnek találod, mehetek egy őrző-védő káeftéhez menedéket kérni...)**

Vedd meg a BNAK #1-et!

4.

És most néhány sor az újsággal kapcsolatosan. Többször megírtam már, hogy meg vagyok elégedve a lappal, jónak és színvonalasnak tartom. Azonban az AV#4-ben volt egy olvasói levél, melyben a levél írója kifogásolta, hogy az újságban több oldalon keresztül írtatok a Quake-ről. Véleményem szerint tartsátok meg jó szokásotokat, hogy mindennel foglalkoztok ami csak él és mozog az Amigás piacon. Legyen szó a legújabb C-ről, Doomról, vagy a konkurrens magazinokról. Végül is épp ez a szép az Amigás társadalomban, hogy a többség nyitott mindenre. **(Igazad van, csakhát néhány amigás elvből utálja a 3D-s játékokat, és sokan úgy érzik: protestálni kell ellene, mert ami pécés, az eleve csak rossz lehet... A múltkor az IRC csatin elhangzott egy olyan kijelentés, hogy "Mivel a windows programokban helyesen írnak magyarul, én csakazértsem fogok!" - nem nevezem meg az illetőt, mert lemondja az előfizetést...)** Igaz, hogy nem lehet mindennel foglalkozni magas szinten, de ha valaki szabad perceiben a főnökére gondolva Quakezni akar, hát tegye! **(Ez nem is rossz ötlet!)** Egy szó mint száz ezentúl is írjatok mindenről, ami csak arra érdemes, de ennek a kiválasztásánál ne a fentihez hasonló „Amigások nem Quakezhetnek" elvekből induljatok ki. **(Egyetértek. Én azt sem értettem, miért zavarták el a Fuck-Ya-ról azt a két szem pécést... Utoljára egy igen marha kalifa játszott olyat, hogy minden könyvet elégetett, ami ellentmondott a Koránnak. Persze ő azokat is elégette, amik a Koránt ismételték (hiszen az is felesleges), dehát senki sem lehet tökéletes... óóóóóó, ÁBDUL!!!!)**

További jó munkát, és annyi olvasót kívánok amiből majd profitálhattok is !

Szakács Tibor

szt@cric.chemres.hu

5.

Hi Peti!

Namost megkapod a magadét! Ez nem lesz egy igen rövid levelecske!

Először is a múlt havi levelezési rovathoz szeretnék hozzászólni. Miszerint a Nederman Tamás nevű egyén invitálta az Amigás társadalom egy részét a Csokiba, de elfelejtette közölni, hogy

oda először nem géppel, hanem a katonaságtól való leszereléskor megtartott népnevelő eszközökkel kell lejönni. Ugyanis a sok §&§"$"/$, embernek öltözött pöcös népellenséggel meg kell értetni az idők szavát. Egyébként múltkor mutattam nekik, hogy mi fog kijönni az amigához, de csak hüledeztek. A Totó gépére mutogatva, hogy: Ehhez!?!?. Nem is ismerik az amigát, de azért véleményt mondanak **(a világ teli van ilyenekkel, nézz csak meg egy híradót. Hogy ne menjünk messzire, Konrád híres-hírhedt javaslatáról eddig egyetlen politikus sem tudott érdemben nyilatkozni, azon túl, hogy "nemköll!" - nyilván máshoz már el kellett volna olvasni. Javaslom, hogy mikor egy pécés szokásos széles látókörével közli veled, hogy az Amiga rossz, kérdezd meg édes mosollyal ajkadon: kedves kolléga, konkrétan melyik tulajdonságra gondolsz? 40-es IQ felett ilyenkor már kezdenek visszakozni, de ha elég rámenős vagy, előbb-utóbb közölni fogja, hogy az Amigához nem lehet cédét rakni, nem lehet vele internetezni stb. Ilyenkor jön a kettes számú lépés: meg kell kérdezni, hogy véleménye szerint a Mirc hány év múlva éri utol az Amirc-et (vagy akármelyik editor a GED vagy CED programokat, esetleg a pécés ScalaMM mikor nő fel az öt évvel ezelőtti amigás változathoz stb.). Ha pedig a sebességgel hozakodik elő, megadhatod a kegyelemdöfést, csak előtte be kell magolni olyasmiket, mint pl. egy 233-as PPC proci integer számításokat kb. 40%-kal gyorsabban végez, mint egy 300-as pentium II-es... A lényeg, hogy húzz ki belőlük akár egyetlen konkrétumot is! Nem fog menni...)**

Elkezdték szidni az Amigát, mire én csak egyet kértem: Gyertek le, ha lehet géppel ;-))))) június 05-én. Mire ők kielemezték a lehetőségeket és elkezdtek kussolni. Lehet hogy mégis tudnak valamit? Persze ez a mentalitás nem mindenkire jellemző a csokiban, csak a parasztokra, akiknek apuci megveszi a penyát, aztán igen nagy arcuk nő **(ne feledd: a legtöbb számítógép-bolond a gépével próbálja helyettesíteni személyisége hiányosságait - ez sajna minden típusra igaz)**. Sok - költői túlzás - értelmes pöcös is jár oda, akik általában linuxosok, és !! értenek is a géphez !! **(na aki már be bír jelentkezni egy linux alá, annak van csak igazán Gellért-hegynyi arca...)**. Igaz, ők már túl vannak pár X-en.

A partyra egyébként lement két ember a klubból, mármint pöcös. A következő klubban persze mesélték, hogy mennyire szemetek azok, akik a partyin voltak, nem hagyták őket gépezni **(igazuk volt...)**. Azt mondták, hogy a party meghívás minden géptípusra vonatkozik. Ezek után mit várhat az ember atól az egyéntől, aki még olvasni sem tud? **(Épeszű ember nem is hinné, hogy a szervezők komolyan gondolták azt a kitételt.)** Persze ezek az egyének igen kemények, a legjobb beszólás - Bocsi, de már nem tudom pontosan idézni, de - valami ilyen volt: Hát akkor én hívom a haverokat a Kalasnyikoval és szétlőnek mindenkit! És ez nem egy kiscsávó volt, hanem egy 2.-3. X-en túl lévő pöcös.

Namost nem akarok beleszólni az istentiszteletbe, - erre biztos lesz valami fekete, kövér betű - de a MÉDIÁKAT nem érdekli az, amiben nincs pénz. **(Először is nem először, de el kell árulnom: olyan szó, hogy „médiák", nincs! Legalábbis olyan ember szótárában, aki tudja, hogy a "média" szó már eleve többes számú - a "médium" szó többes száma.)**

Szerintem egy hely lehetne ahol erről lehetne szó, azpedig a TV3 Jövőnéző c. műsora, de azok annyira W. - nem is bírom leírni - mániásak hogy az ötlet szinte eleve halálra ítélt **(gyanítom, igazad van...)**. Egyébként az Amigát televízión keresztül igen nehéz lenne reklámozni, hiszen ugyanazt tudja - elvileg - mint egy pöcö, csak drágábban. Ugyanis az igazi különbséget az ember csak akkor érzi, ha leül a GÉP elé. Na ezt lenne művészet a képernyőn keresztül átadni. **(Én például csinálnék egy hat órás adást, ahol élőben mutatnám, hogy a gép nem fagy le... ezzel talán még a Guinness könyvbe is bekerülnénk...)**

Persze az ötleted jó tippet adott, már tudom mit kell tennünk az ügy érdekében. Kérjünk fel egy MÉDIUMOT és kérjük meg, hogy a szellemeket programozza át. Ne "Húúúúú Húúúúú" - nem Bagoly - szöveget nyomjanak, hanem "AMIGAAAaaa AMIGAAAaaa". Extra pénzért szerintem Bilire is rá lehetne szabadíttatni őket.

A másik gondom pedig az, hogy míg az előző előtti lev.rovatban a rovat 40%-át foglaltuk el, addig az előzőben csak! a 19.04%-ot sikerült elérni a Nedermadár ismerősömmel közösen. - HA a levél feladási helyét megnézed, ezt nem a suliból adtam fel, -!- hanem egy havertól. / Köszi Miki / Így nem kell bajlódni az ékezettel, már "csak!" a helyesírás maradt meg neked. / Már ha bekerül a magba a lvelem. / - -!- Ez nem aktuális, mert a levelemet a Partyn kaptad meg. **(Kész csoda, hogy nem veszett el... Amúgy látom már, indítanom kell egy második levrovot is, kizárólag nektek...)**

Ja még valami, - Minden sor növeli a méretet! **(ezt akár én is írhattam volna...)** - ugyan már írtam, de most is el kell mondanom, nem bírom ki! Igen irritál hogy "igen olcsó", "nem drága", "elég borsos áron" szövegek mennek. :-| Igenis tessék megmondani, hogy mennyi az annyi! Ha nincs pontos szám, akkor körübelülre! Ugyanis igen szubjektív az olcsó, ill. drága fogalma. Nem fogunk !már! elkeseredni az árak láttán. Legalábbis én nem!! ... Vagy mégis?... ... Neeem!!... ...Bár!?... ... Nem, kibírom csak tudjam. **(Rendben, ezentúl leírjuk az árakat, ha tudjuk.)**

Egyébként nekem jobban tetszettek a régi fejlécek. A bal felső (hatost kérem kihúzni) [tartalom] karaktertípus, ill. a jobb felső karaktertípus [a program neve] nagyon jól el volt találva. Lehet, hogy a cikkek címében egy-két betűtípus egy kicsit csicsás lett, de szerintem ha minden rovathoz csak egy kellemes betűtípust használnál, - pl.: A játék felirat elég ütős lett! - akkor nem lenne senkinek sem kifogása. És akkor ezeket a fontokat lehetne rendszeresíteni is a rovatokhoz. **(A téma befejeződött, háromnál több betűtípus nem lesz számonként - a tördelőnek is egyszerűbb, a hivatásos fikázóknak pedig ezentúl mást kell keresni...)**

A buta pécés dologról szólva: Az a baj hogy lehet azt mondani hogy a pécések hülyék, mivel, az igen erős, de mégis csak 1% értelmes - legalábbis számítódép tekintetében - ember sajnos elhanyagolható kisebbség. Persze nekem is vannak pCs haverjaim, igen jó emberek, csak az a fontos, hogy a számítástechnikáról nem szabad velük beszélgetni, ill. nem szabad velük vitatkozni.

(Nem kell vitázni... A normálisabbja azért meg szokott kérdezni egy-két dolgot, azokkal lehet beszélgetni.) Illetve ez sem jellemző mindegyikre. Persze akinek az a munkája, hogy pöcön kell dolgoznia, nem tekinthető pCsnek. ButapCs az: Aki nem ért sem a pc hez, sem más géphez, de azért mindegyikről véleményt mond, illetve szidja a másik gépét. Namost erre a meghatározásra - amit lehetne még finomítani - sok ember fellélegzik a pCsek között, mondván: Én értek a w...-hoz ill. cd-t is tudok írni. Na itt a bibi! Ez a kijelentés 2 ponton is hibádzik, mivel nem ért a w..-hoz sem, ill. Az sem jelentené azt, hogy ért a géphez, hanem azt, hogy max tud egy programot kezelni **(éshát ki meri állítani, hogy minden fagyás okát ki tudja nyomozni dózon? Én Amigán minden ilyet el tudok hárítani - na ezt csináld utánam MICROS~1 oprenceren!)**. Egyébként nekem is volt pC-m sőt, az Amigámat adtam el, hogy vehessek egy pCt. De ebben az időszakban szó szerint hiányzott az AMIGA és észrevettem magamon egy bizonyos színvonal-visszaesést. Ezt az állapotot fél évig bírtam. Eladtam a pCt és vettem egy amigát. Na jó, ne ragozzuk tovább a témát. Akinek nem inge, ne vegye magára **(vegyen inkább BNAK #1-et)**. Tény és való, pC-ből több van, mint az Amigából (meg C=64-ből, MACből) és több ember, több hülye. Sok pCsnek át van mosva az agya és ebben a táborban nem érvényesül a természetes szelekció. Na mostmár tényleg ennyi!

6.

Sok emberke kérdezősködik a klubban és máshol - nem csak tőlem, de van fülem és szemem -, hogy ez meg az a program hogyan működik, miket csinál és miért csinálja. Rövid kereszkérdések hatására bevallja a delikvens, hogy abszolúte nem olvasta el a proggy doksiját (maximum a .ridmi filét), csak felmásolta a vinyóra, mert hallotta valakitől, hogy ez egy jó program.

Azt szeretném megkérdezni a Magyar Amigás Közönség mindezen tagjaitól: Mi a fenének írjon doksikat egy program készítője, ha nem olvassátok el? Mert majd minden proggihoz a készítője szépen, gondosan leírkálja mire való, hogyan kell használni, stb. Néha a doksi nagyobb mint maga a proggy. Azt is át kéne ám másolni!

A legszebb az egészben, amikor valaki kérdezősködik, megkapja a választ, plusz a provokatív kérdést, hogy:

- de hiszen erről van magyar nyelvű doksi, benne van a kérdésedre a válasz. Felmásolod?

- Á, megvan nekem is...

Szóval a népek nagyon lusták errefelé...

(no comment, igazad van...)

Vedd meg a BNAK #1-et!

7.

Phase5 suxx

mer kamus cég

és mer drágák a cuccok

(sommás vélemény, és még igaz is... Vedd meg a BNAK #1-et!)

PowerFlyer vol. 2.

Itt olvashatjátok X-Daemon kiegészítéseit a múltkori FAST-ATA cikkhez.

A doksi szerint ha >4G vinyót akarsz a gépbe rakni, akkor ezt csak úgy tudod a PowerFlyerrel biztonságosan használni, ha annak a driverét elindítva csinálod meg rajta a partíciókat.

Erre azért van szükség, mert a >4G vinyókat feldarabolja 4G-s darabokra, és más-más logikai egységként (LUN) fogjuk látni őket, külön-külön. Így minden egyes régi FileSystem és vinyókezelő program gond nélkül együtt tud vele működni, mert gyakorlatilag nincs 4G-nál feljebb semmi...

Mivel 8db LUN lehet, így max. 32G-s vinyót tud ezzel a módszerrel kezelni a driver. (pár év, és kinőjük:)

Nade mi van akkor, ha már egy működő >4G vinyót akarunk használni vele, amelyiken mondjuk AFSds (Direct SCSI verziójú) van?

Ekkor gondba kerülünk. Ugyanis itt az eddig jól működő 4G feletti részek tropára mehetnek, ha írunk rájuk, olvasni pedig értelmetlen dolgokat tudunk róluk, mivel nincs ott szektor, így egy blokk olvasásakor a 4G-val kisebb „sorszámú" byte-okat olvassuk, azaz azokat a szektorokat.

Hogy mi a megoldás? Ha csak ezzel a vezérlő programmal akarjuk használni a vinyónkat, akkor backup/ata3.driver/hdtoolbox/restore. Ekkor a driver nélkül a 4G alatti részeket tudjuk elérni, így az e fölötti részre olyan dolgokat rakjunk, amelyet másik gépben, ahol nincs PowerFlyer, nem akarunk használni!

Vagy várjuk meg a driver V4.0-ás verzióját. A programozó srác azt írta válaszlevelében, hogy ki lehet majd kapcsolni a 4G-s vágást benne, így gyakorlatilag működni fognak a "ds" módú FileSystemek, ahogy ezelőtt.

A driver a "PIO 0", "PIO 3", "PIO 4" és PIO 4 NF" módokat ismeri, így amelyik régi vinyó nem bírja a PIO3-at, az csak PIO0-n tud működni. A PIO4NF pedig csak a nagyon gyors UDMA-s vinyóknál megy...

Ha régi vagy ismeretlen vinyót raksz be, akkor a "PIO 0" az biztonságos, nagyobbra állítva hibásan is olvashat. Ki kell próbálni, hogy melyiket bírja.

Beszereléskor kicsit meg kell taposni a cuccost, amikor a ROM foglalatba rakjuk, de nem vészes.

Néhány, a már gépben levő plusz hardver és e között néha elég kicsi a távolság, nagyjából 0 (vagy kevesebb:). Ezt úgy lehet megoldani, hogy pl. a BVisionPPC-n a csavarokat nem szabad tejesen meghúzni berakáskor, így belemegy, aztán óvatosan lehet rajta még húzni, hogy azért lötyögni ne lötyögjön. (Ja, a BVisionPPC kártya csavarokkal EGYÜTT érkezett!)

A srác azt írta, hogy ezt elkerülendő, van/készül vmi Blizzard/BVision KIT, ami megtekinthető a weblapjukon, de én nem találtam.

Így egy „nem vezető"-t (pl. papír :) raktam a két hardver elem közé.

Teszteredmények

Nem kell megijedni, a 040 @ 25 MHz-esnek a többi turbokártyához képest a leggyengébb az eredménye, még egy FastRAM-os gép is gyorsabban tölt!

Ez adódik a CopyBack Cache-ből valahogyan, több fórumon 100x kitárgyalva, sajnos ez van :(

Az "ATA3.driver" előtti tesztek, a driver elindítása nélkül értendőek, ekkor a vezérlőt csak úgy használhatjuk, mint a builtin alaplapi vezérlőt: PIO0-n, és 1 kanóccal...

A driver az elindításakor mindig kiírja a következő szöveget:

"Restrictions of Copyright Law exclude sales this software and/or hardware in United Kingdom."

Csak hogy rövidebb legyen a dolog, töröltem...

```
*** A1200 040 @ 25 MHz (BlizzardPPC)
>>DriveSpeed scsi.device 0
Drive information:
   Type: DISK
   Manufacturer Name: IBM-DHEA
   Drive Name: -36481
   Drive Revision: HP6O
   Raw read: 1356467 bytes/sec
>>DriveSpeed scsi.device 1
Drive information:
   Type: DISK
   Manufacturer Name: QUANTUM
   Drive Name: FIREBALL EX6.4A
   Drive Revision: A0A.
   Raw read: 1363550 bytes/sec
>>ATA3.driver
Primary Master ATA PIO4 IBM-DHEA-36481 6498MB
Primary Slave ATA PIO4 QUANTUM FIREBALL EX6.4A 6448MB
>>DriveSpeed scsi.device 0
Drive information:
   Type: DISK
   Manufacturer Name: IBM-DHEA
   Drive Name: -36481
   Drive Revision: 4G6O
   Raw read: 4425762 bytes/sec
>>DriveSpeed scsi.device 1
Drive information:
   Type: DISK
   Manufacturer Name: QUANTUM
   Drive Name: FIREBALL EX6.4A
   Drive Revision: 4GA.
   Raw read: 4425762 bytes/sec

*** ugyanez, ha a Prefsben "PIO4 NF" -et állítottam be:
>>ATA3.driver
Primary Master ATA PIO4 IBM-DHEA-36481 6498MB
>>DriveSpeed scsi.device 0
Drive information:
   Type: DISK
   Manufacturer Name: IBM-DHEA
   Drive Name: -36481
   Drive Revision: 4G6O
   Raw read: 4747636 bytes/sec
*** Egy kis CD-ROM teszt, 24x Sony CD-ROM:
>>ATA3.driver
Secondary Slave ATAPI PIO4 CD-ROM CDU611-5
>>DriveSpeed scsi.device 3
Drive information:
   Type: CD
   Manufacturer Name: SONY
   Drive Name: CD-ROM CDU611-5
   Drive Revision: 2.0b
   Raw read: 1475254 bytes/sec (10x) - 2280524 bytes/sec (15x)

*** Egy régebbi WesternDigital vinyóval:
>>ATA3.driver
Secondary Master ATA PIO3 WDC AC1425F 426MB
>>DriveSpeed scsi.device 2
Drive information:
   Type: DISK
   Manufacturer Name: WDC AC14
   Drive Name: 25F
   Drive Revision: 27.2
   Raw read: 2748631 bytes/sec

*** A1200 020 @ 14 MHz ( 2MBytes ChipRAM ONLY!!! )
>>DriveSpeed scsi.device 0
Drive information:
   Type: DISK
   Manufacturer Name: IBM-DHEA
   Drive Name: -36481
   Drive Revision: HP6O
   Raw read: 1573012 bytes/sec
>>ATA3.driver
Primary Master ATA PIO4 IBM-DHEA-36481 6498MB
>>DriveSpeed scsi.device 0
Drive information:
   Type: DISK
   Manufacturer Name: IBM-DHEA
   Drive Name: -36481
   Drive Revision: 4G6O
   Raw read: 4177920 bytes/sec

*** A1200 Blizzard1260 @ 50 MHz, 8x Sony CD-ROM
>>DriveSpeed scsi.device 0
Drive information:
   Type: DISK
   Manufacturer Name: QUANTUM
   Drive Name: FIREBALL EL5.1A
   Drive Revision: A08.
   Raw read: 2363076 bytes/sec
>>ATA3.driver
Primary Master ATA PIO4 QUANTUM FIREBALL EL5.1A 5129MB
Primary Slave ATAPI PIO3 CD-ROM CDU311
>>DriveSpeed scsi.device 0
Drive information:
   Type: DISK
   Manufacturer Name: QUANTUM
   Drive Name: FIREBALL EL5.1A
   Drive Revision: 4G8.
   Raw read: 6610632 bytes/sec
>>DriveSpeed scsi.device 1
Drive information:
   Type: CD
   Manufacturer Name: SONY
   Drive Name: CD-ROM CDU311
   Drive Revision: 3.0i
   Raw read: 1217342 bytes/sec (8x) - 1217342 bytes/sec (8x)

*** A1200 Blizzard1260 @ 66 MHz
>>DriveSpeed scsi.device 0
Drive information:
   Type: DISK
   Manufacturer Name: QUANTUM
   Drive Name: FIREBALL EL5.1A
   Drive Revision: A08.
   Raw read: 2547512 bytes/sec
>>ATA3.driver
Primary Master ATA PIO4 QUANTUM FIREBALL EL5.1A 5129MB
Primary Slave ATAPI PIO3 CD-ROM CDU311
>>DriveSpeed scsi.device 0
Drive information:
   Type: DISK
   Manufacturer Name: QUANTUM
   Drive Name: FIREBALL EL5.1A
   Drive Revision: 4G8.
   Raw read: 7568695 bytes/sec
```

X-Daemon

Gunship 2000 CD32

Körülbelül másfél éve, hogy megkaptam a GUNSHIP 2000 szimulátort. Szerintem azóta is a MICROPROSE egyik legszínvonalasabb szimulátora. A cég átírta a programot CD32-re is. Azoknak szeretnék most segíteni, akik rendelkeznek ennek a programnak az A1200-es változatával.

A játékban érdemes az irányítást a CONFIG menüben KEYBOARDRA állítani, ezáltal el lehet kerülni a különböző kifagyásokat. A szimulátor billentyűkiosztása:

ALT+Q Kilépés a DOS-ba

ALT+E Küldetés vége

ALT+P Pause - itt a C billentyű lenyomására léphetünk be a CONFIG menübe

ALT+M Utolsó üzenet

+ Időgyorsítás max 10X.

1,2 Az adott fegyverből oldjon ki egyszerre

N Radar zavaró KI/BE

M Infravörös zavaró KI/BE

SPACE Fegyver kiválasztása

ENTER Fegyver kioldása /ugyanaz, mint a JOY tűz/

. Rakétazavaró

0 AUTO HOVER KI/BE egyenesbe hozza a gépet

3 Kerék KI/BE

5 Automata pilóta KI/BE

6 Előre egy ellenőrzési pontot

7 Vissza egy ellenőrzési pontot

9 Rotor KI/BE

+/- Sebesség

Z CRT ablak változtatása

Szimulátor nézetek

F1 Belső nézet

F2 Rotor felett elhelyezett kamera nézete, amit a CRSR billentyűk, ill. JOY segítségével 360°-ban el lehet forgatni. Ez csak a felderítő gépeknél működik.

F3 Kilátás balra

F4 Kilátás jobbra

F5 Hátulnézet kintről

F6 Taktikai nézet

F7 Kísérő nézet kívülről

F8 Befogott ellenség nézete

F9 Kioldott fegyver hátulnézete

F10 Navigációs térkép

Navigációs térkép:

Szóköz Nagyítás

N Következő egység

F Repülés pozíció beállítása

H HOLD pozíció

S Sebesség beállítása

A Magasság beállítása

B Visszatérés a bázisra

D Kioldás beállítása

W Fegyverzet mennyisége

C Rakomány eldobása

Helikoptertípusok

Felderítő helikopterek

Ide tartozik a KIOWA és DEFENDER. Ezeknek a gépeknek gyönge a fegyverzete. Támadó erejük a gyors felderítésben rejlik. Könnyen lehet velük tereptárgyak mögül támadásokat indítani páncélos oszlopok ellen. Ebbe a gépcsoportba tartozik még a COMANCHE SCOUT. Ez utóbbi csak az 1ST Lt. rendfokozat /főhadnagyi/ után áll rendelkezésünkre.

Harci helikopterek

Ide tartozik a SUPER COBRA, AH64 APACHE. A századosi rang elérése után repülhetünk a COMANCHE GUNSHIP, LONGBOW APACHE helikopterekkel is. Ezeknek a koptereknek a jellemzője az erős fegyverzet és gyorsaság. Az utóbbi kettő típusnak jellemzője, hogy az erős fegyver mellé sokkal jobb célkövetés is párosul a rotoron elhelyezkedő radar miatt.

Csapatszállító helikopterek

Ide egy kopter tartozik, a BLACKHAWK. Ezzel a típussal utánpótlást, illetve rohamcsapatot lehet szállítani. Nagy mennyiségű terhet fel lehet rá pakolni, de ebből adódóan lomha. A gépágyú nagyon hiányzik róla.

Összeségében a CD32-es változat nem nagyon tér el a régi változattól. Egy-két animációval több. Sajnos a játékban a képeket nem rajzolták át.

KZ

Egy kis HWhack

Gondolom sokakat zavar, hogy az Amiga 1200-on sincs resetgomb... Nagy kézzel megáldott emberkéket ez nem zavarja, de az emberek nagy többségének két kéz kell a reseteléshez. Lustaság fél egészség... A legegyszerűbb, ha az egyik tesztcsatlakozó reset pontját vezetjük ki egy sima egykörös nyomógombra. A két tesztcsati alapban nincs beépítve, tehát forrasztgatni kell! Ha nem áll jól a kezedben a páka, ne nyúlj hozzá, mert könnyen túlhevítheted a fóliát... A tesztcsatik forrpontjai a PCMCIA porttól feléd vannak, jelölésük TP1 és TP2. A TP1 9-es és 10-es pontjaira kell két tüskét forrasztani, majd arra csatlakoztatni egy kéteres vezetékkel a nyomógombot... A tesztcsatik lábszámozása balról kezdődik... A nyomógomb lengő, dobozba szerelhető miniatűr típus legyen. Ha pc-like dobozba szerelted a gépet, jó a saját resetgombja is.

Figyelmeztetés: Ha valami elromlik, akkor a felelősséget magadnak kell vállalnod.

Forrás: Aminet pub/hard/hack/a1k2treset.lha

N2

Nemrégiben olvastam egy évkönyvben' a BO nevű programról, hogy azt milyen nagyszerűen fel lehet használni a PC-sek hekkölésére, szivatására (van ám már GUI-s is). Bár nekünk Amigásoknak nem kell ettől a programtól félnünk, de - ismervén a hekkerek természetét - lehet, hogy nemsokára Amigára is írnak ilyen programocskát...

BOS vol.2

Namost, itt van egy icipici program, amit BOS-nak hívnak, és ügyesen meg lehet vele ijeszteni mindazon népeket, akik a 31337-es porton keresztül akarnak meghekkölni minket. Mert vannak ám ilyenek. Van úgy, hogy kb. negyedóránként ping-et jelez a gépem...

A proggy elfutkározik a háttérben és figyelgeti a portot. Ha valaki BO parancso(ka)t küldözget, akkor mindenféle előre definiált üzenettel jól ráijeszthetünk. Nagyon tetszett egy üzenet, amit a múltkor láttam valakinél: ... nem idézem, találj ki magadnak! Mindenesetre nagyon frappáns volt.

Borzasztó egyszerűen installálható, csak bemásolod valahová és mellé kreálsz egy 'msg' nevű könyvtárat, amibe majdan kedvenc üzeneteidet írkálhatod. Futtatni pedig shellből (vagy más command line interface-ből) lehet, egyszerűen a nevét begépelve. Ezután commodity-ként futkározik, irányítani lehet az Exchange-dzsel, stb.

Na van olyasmi, mint sablon, ami a következő (ha a per után lévő karakterek jelentését nem ismernéd, nézz utána az AmigaDOS kézikönyvében):

LOG/K, BM=BOSMSG/K SYSLOG/S, RES=RESOLVE/S, INFO/S QUIET/S, KILL,S

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Ezzel a szelvénnyel (vagy a fénymásolatával) bárki ingyen feladhat apróhirdetést. Az egyetlen feltétel, hogy olvasható legyen a szöveg... Ha lusta vagy elmenni a postáig, elég, ha küldesz egy e-mailt az amigavilag@syneco.hu-ra „aprohirdetes" subjecttel. A hirdetéseket szigorú cenzúrázás után közöljük le - a „legújabb PSX játékok másolása nagy tételben"-típusú hirdetések nem fognak átmenni a rostán... Ha üzleti tevékenységet hirdetnél (pl. „eladó CD-R-ek a legolcsóbban"), akkor kérj tőlünk közületi hirdetési árakat.

A hirdetés szövege:

_ _

_ _

_ _

_ _

A címed:

_ _

LOG

Egy állománynevet kéne megadni itt, amelyben naplózza a csatlakozás történéseit. Ha az állomány még nem létezik, akkor létrehozza.

BOSMSG

Szintén állománynév kell neki, ebben van egy rövid(!) szöveges üzenet. A difolt pediglen a 'bos.msg' Ha nem tudja megnyitni 'progdir:msg' könyvtárat (mert nincs), akkor ezt fogja elküldeni válaszként...

SYSLOG

A rendszernapló vermébe naplózza a csatlakozást (fogalmam sincs, hogy ez mi, de ezt írja a manuál, tehát csak igaz lehet...).

RESOLVE

A host címet visszafejti...

INFO

A rendszernaplóból készít egy naplót.

QUIET

Amikor a bost indítod, vagy kilépsz belőle, nyit egy ideiglenes kérdezőt, na ezt tudod ezzel kikerülni (bos started, stb).

KILL

Kilövi a bost, ha fut. Ha nem, akkor mégsem...

Ha esetleg nem készíttetsz vele saját naplót, akkor a rendszernaplót használja.

A bsdsocket és AmigaDOS hibákat is benaplózza...

A BOSt úgy tudod kilőni, hogy vagy újrafuttatod, vagy kilövöd az Exchange-ből.

Hogyan is dolgozik a BOS?

Mint már írtam volt, a proggy szépen a háttérben futkározik és figyel, mint 'a vadász, ül méla lesben'... Aztán egyszer csak jövöget befelé a 31337-es portunkon egy parancs. Erre felkapja a fejét: nocsak, itt valaki hekkölni akarja az én drága jó gazdámat! - kiált fel és a következőket cselekszi:

- Keres az ENV:-ben egy bosignore változót. Ha az ebben lévő összehasonlító maszk megfelel a pontos ip maszknak, a csatlakozást naplózza, de nem csinál mást. Ha azt akarod, hogy a BOS ne válaszoljon a próbálkozásra, helyezz el az 'ENV:bosignore' filében egy * (asterix) karaktert. (Gy.k.: ha a változó * , akkor a BOS nem válaszol semmire)
- Megkeresi a 'progdir:msg/commandname.msg' filét (ebben vannak felsorolva a BO parancsai). Ha ilyen létezik, és megtalálja benne a parancsot, és netalántán véletlenül van ilyen nevű filé is, akkor annak tartalmát küldi el. Másképpen a 'progdir:bos.msg'-t...

Egy bos üzenet sima textfilében lehet, amelynek hossza maximálisan 512 karcsi lehet. De azért nem muszáj mind kihasználni. Én úgy tapasztaltam, hogy egy frappáns két-háromsoros üzenettől jobban behúzza fülét-farkát a támadó, mint egy féloldalnyi fenyegetéstől... Az üzenetekben használhatsz egy ún. helyettesítő mintát is - ez a %s -, amelybe küldéskor behelyettesíti a támadó ip címét (ez garantáltan ráijeszt - ha észreveszi, hogy tudjuk a címét). Az ip visszafejtéséhez használd a RES opciót!

Ha nem talál üzenetet, vagy amit talál, az hosszabb, mint 512 karcsi, akkor elővesz egy saját belső üzenetet és azt küldi el.

Ha a BOS olyan parancsot észlel, ami nincs benne a commandname.msg-ben, akkor egy UNKNOWN_XX-et (az XX egy hexa szám) naplóz és megnézi, van-e 'progdir:msg/unknown_xx.bos' filé.

A proggyhoz a szerző mellékelt egy boping.rexx nevű szkriptet, mellyel a BOSt tesztelheted, és pár példa .msg-t.

Én azt tapasztaltam, hogy ha egy hekkelőnek (főleg ha tapasztalatlan) egy kissé beanyázol és ráijesztesz, akkor attól már csak 'pingeket' kapsz a továbbiakban. (Egy üzenet kb. így nézzen ki: egy sor beanyázás, egy sor ijeszgetés... Persze ezt mindenkinek a saját ízlésvilága módosíthatja.) Ha esetleg valami uninnteligens 'barommal' (bocs a kifejezésért, ha nem tetszik a lektornak, cseréld ki valami szalonképesebbre - **én ennél csak szalonképtelenebbeket tudok - a lektor**) találkozol, aki nem veszi észre se magát, se azt, hogy Amigával - és rajta keresztül veled, a híres-neves konzolcowboy-jal - hozta össze szerencsétlenségére a balsorsa, akkor kissé megleckéztetheted. Persze csak úgy, hogy ezzel nem okozol másoknak károkat, csak neki.

Jóérzésű Amigás nem okoz maradandó károsodást, pl. 'format c:', meg hasonlók, amivel itt a klubban egyesek dicsekednek. Szerintem enélkül is móresre lehet tanítani bárkit. Ha nem ért a szép szóból, leterhelheted a rendszerét, meg ilyesmi. Én a múltkor egy PC-st felnyomtam a rendszergazdának, aki egy emilben megköszönte a figyelmességemet (ez korrekt) és egy héttel később már nem láttam sehol a srác ip-jét... (Gondolom, utánanézett egy kicsit.)

A leckéztetéshez máshol találhatsz - meglepően ötletes - tippeket. Példának okáért itt van rögtön a 'Hacker's Guide'. A legújabb számban (nem az enyémben) találtam egy olyan frappáns ötletet, hogy leesett az állam. Két perc alatt lenyom egy ISDN-nel becsatlakozott PC-t! (Még nem próbáltam ki.) Ha mégis mindenáron a szivatást választod, akkor előtte mindenképpen látogass el egy olyan szájtra, ahol megváltoztathatod az IP-det, nehogy kiderüljön, hogy te vagy az évszázad hekkere.

A másik, hogy úgy szerkeszted meg az üzeneteket, mintha a BO kreálta volna őket. Dirre küldesz egy fals könyvtárat, Passesre egy olyan üzenetet, mintha a jelszavaidat szedte volna le... És még egy negyedórán keresztül ott téblábol körülötted, küldözgeti a parancsait, mire rájön, hogy saját maga lett az áldozata egy tréfáskedvű Amigásnak.

Egyre vigyázz! Ne akaszkodj össze valami kőkemény 'reál hekkerrel' - onnan ismered meg, hogy nem a BO-val játszadozik -, bár egy igazi hekker nem a te gépedben fog kotorászni, hanem a Nasa légkondiját állítja éppen egy kicsit magasabbra. Szóval - nekünk Amigásoknak nem kell félnünk a hekkerektől, mert egyrészt aki velünk szórakozik, az még kezdő, másrészt - mint az köztudott - a világ legjobb koderei Amigások és ők bármilyen hekkerproggyra már másnap megírják az ellenszerét és nekünk csak le kell azt töltenünk az Aminetről...

Végezetül a BOS készítője szerint csak saját felelőségedre használd a proggit. Jómagam csatlakozom ehhez, bár eddig semmilyen hátulütőjét nem láttam a dolognak...

Ja, a Miami nem csak online-ban hajlamos letörölni a kulcsfájlokat. Készíts róluk másolatot és ha letörli, másold vissza. (nekem a DX az egyest törölgeti állandóan...)

Néhány tanács az internetezéshez

...szóval először is kell egy AMIGA! PC-az nem jó, az alapból fake. Aztán kell egy modem. Elméletileg minél gyorsabb, annál gyorsabban bejön az ára. ('Tájmizgyengi', ahogy a művelt BSA szakértő mondta volt.) Aztán kell kb. másfél kilónyi stuff: csatlakozáshoz, levelezéshez, böngészéshez, csevegéshez, ftp-hez, stb...

A programok kiválasztását teljes mértékben rád bízom, de vedd figyelembe, hogy a free stuffok mindenképpen biztonságosabbak, mint a kereskedelmiek feltört változatai. (Tegnap kipróbáltam a Surfer Pack-omhoz kapott stuffokat, attól eltekintve, hogy tokoschul pof... ill. kommunikálnak, használhatóak.) Namost, ha minden megvan, még ne sétálj el a szolgáltatóhoz előfizetni. Menj el a legközelebbi Amigás klubba, vagy egy 'pókember' haverodhoz, és kérdezősködj.

Ha az előbbiek nincsenek a közeledben, akkor olvasd el valamelyik előző számban (nem az enyémben) a Freemail-es cikket, és jelentkezz be a Magyar Amigások Fórumára. Itt kb 200 arcz - ugrásra készen - arra vár, hogy mindenfélét kérdezzél tőlük. És ami a fontos, értelmes kérdésekre értelmes válaszokat adnak. Na jó, majdnem mindig... Elmondják majd, hogy milyen programokat érdemes választani, és milyeneket nem, megírják, hogy melyik a legjobb, legolcsóbb szolgáltató - neked csak kérdezősködnöd kell...

Na ezután mehetsz a szolgáltatóhoz (személyit vigyél magaddal), ahol egy kisebb-nagyobb összeg befizetése után rövidesen tapasztalhatod, hogy mennyire magas is lehet a telefonszámlád...

Ha még valakit érdekel a téma - mármint internetezés kezdőknek, vagy valami ilyesmi -, akkor a köv. számban (nem az enyémben) folytatom...

Napi Kettő

CheckLink

A CheckLink egy program, amellyel leellenőrizheted a HTML doksijaidban lévő hivatkozások helyességét. A program CLI-ből indítható paraméterezésével együtt:

FILE/A

· A csekkelni kívánt filé útvonala és neve

NOCASE/s

· Egy kapcsoló, amely használatakor nem foglalkozik a kis/nagybetűk közti különbséggel.

NORECURSE/S

Nem mászik be az alkönyvtárakba a csekkelés közben.

VERBOSE/S

· Bővebb információt ad a hivatkozásokról

A programot mindenkinek ajánlom, aki HTML doksikat készít, bár kissé lassú (pl. a Napi Kettő oldalaival elvackolt kb. 20 percig...) érdemes a kimenetet átirányítani egy filébe, mert az ablakból kigördül:

checklink útvonal/index.html nocase verbose >textfilé

AminetFtpbyEMail (AFM 3.0)

Egy program, amellyel egy Aminet site-ról emilen keresztül nyúlhatsz le állományokat (lásd GFS cikkét a januári AV-ben). A program GUI vezérlésű, YAM-on keresztül küldheted el vele a kérést és egész gyorsan, percek alatt megkapod a választ.

Main:

Lekérheted a heti listát a site-ról.

Összefűzheted a darabokban érkezett filét.

Elmentheted a beállításokat.

Levelet írhatsz a szerzőnek.

Információkat kérhetsz a programról.

Beállíthatod, hogy hova küldje a filét.

Beállíthatod, hogy melyik site-ról vegye a stuffot.

Beállíthatod a YAM Aminet könyvtárát, ahová pakol.

Beállíthatod, hogy a filével a .ridmi-t is letöltse-e.

Download:

A kijelölt filék listája,

Az elérhető filék listája.

Megírathatod vele a levelet.

Kiírathatod a legutolsó listát.

Figyelj oda, nem minden site-on van meg minden filé, ami szerepel a recentben. Én az első 10 levelemre a 'file not found' választ kaptam.

Lha2Lzx

A köztudottan gyengébben tömörített Lha-s fileidet konvertálja át ez a GUI-ról vezérelhető programocska Lzx-szel. Egy szabványos állománykiválasztóban jelölheted ki az átalakítani kívánt stuffokat, ki kell jelölnöd egy üres ideiglenes könyvtárat, amelyet a munkája alatt használ.

A proggy kijelez pár információt a cél és forrásállományokról - természetesen a konverzió után -, a tömörítés hatásfokát több fokozatban állíthatod és ki-bekapcsolhatod, hogy letörölje-e az eredeti állományt.

Eztán nincs más dolgod, mint hogy nyomj egyet a Convert to LZX gombon. A program - beállításoktól függően 5-20 százalékot présel az átlagos Aminetes Lha-s archívokon. Ami CD írás előtt komoly mennyiségnek tűnik. Talán érdemes használni a proggyt.

Kell neki egy Lha és egy Lzx nevű filé, ha lehet, a C:-ben.

PowerGuide

A múltkoriban CD böngészés közben akadtam rá egy PowerGuide nevű filére. Jó szokás szerint nem foglalkoztam vele, látván a doksijában, hogy AG filék nézegetésére alkalmas...

Aztán keresgéltem valamit a Magellán II. doksijában, úgy, hogy ikonnal indítottam és meglepődve vettem észre, hogy egy MultiView szerű felületen képeket szöveggel keverve mutat. Hoppá! Ez új. Legalábbis nekem...

Szóval a proggy csereszabatos az AG-dal, de van egy plusz kulcsszó, amivel képeket is megmutathat. Használata:

@image "[útvonal/]képállomány"

Semmi formázás, meg ilyesmi, de azért jó dolog...

Van kereső funkciója is... (a jobb sarokban a gombbal)

N2

Külvilág

Ebben az új rovatban könyveket és audio CD-ket mutatunk be. Nem mintha nem lenne elég amigás anyag, de számonként egy oldalt igazán megérdemel a többi élvezet is, nem igaz? Az sem utolsó szempont, hogy így a láma pc-sekhez képest olvasottabb/hallgatottabb (hehe) leszel...

Mivel a hozzávalót nem a kiadóktól kapjuk, ezért az ismertető nem lesz tele a manapság megjelenő szeméttel (orsi, sájgájsz, stb.), sőt, Kozsó förmedvényeit sem kell csak azért dícsérnünk, nehogy megsértődjön a szponzor. Nem lesz továbbá semmi olyan, amit nagyon vacaknak találunk - egész egyszerűen arra nincs elég hely a magban. Az ismertetett CD-k és könyvek nem feltétlenül a legújabbak közül kerülnek ki, tehát előfordulhat, hogy csak valamelyik könyvtárban (amíg be nem zárja azokat is a BSA) vagy antikváriumban/lemezturkálóban találsz rájuk. Szerintünk megéri megkeresni őket...

Könyvek

Umberto Eco - A rózsa neve

Megjelenésekor majdnem lemaradtam erről az azóta már-már kötelező olvasmánnyá váló regényről. A könyvesboltban ugyanis egy lelkes, idős bácsi növelni akarta a forgalmat, és úgy aposztrofálta a könyvet, hogy az egy „krimi". Nos, a Rózsa neve valóban egy középkori apátságban elkövetett gyilkosságokról szól - a felszínen. Econak sikerült az a bravúr, amivel csak az igazi klasszikusok dicsekedhetnek: úgy írta meg a könyvet, hogy a benne lévő jelentés-szintek nem zavarják az eccerű olvasót. Hogy miről beszélek? A könyvet négy elvégzett általános birtokában is élvezni lehet (mérgezés, nagy szeretkezés éjjel a konyhában, labirintus, inkvizíciós per, tűzvész), a mai kor emberének odakacsintgató részek észrevétlenek maradnak számára (pl. az egyik szerzetes leírja az eljövendő apokalipszist úgy, hogy az teljesen ráillik a mai Európára). Ilyet persze sok író csinált már, de Eco nem alázza meg azzal az olvasót, hogy lépten-nyomon érezteti vele: lám, te milyen tudatlan vagy, én itt célozgatok neked mindenre, te meg nem érted... Állítólag a kortárs olasz írók stílusparódiája is benne van, ehhez azonban már semmi közöm nem volt. Szerencsére a történetet elmesélő szerzetes is gyakran közli, mennyire nem ért bizonyos dolgokat, ezért tényleg nem kell zavarba jönnünk, ha mi sem...

A Rózsa neve másnak is tetszett, ha jól tudom, az egyik budapesti főiskolán tananyaggá vált - ez szép siker ahhoz képest, hogy mekkora bestsellerről van szó. Akkoráról, hogy több kiadó látatlanban megvette Eco soron következő regényét, a Focault-ingát, ami - ha lehet - még jobb, mint elődje.

Eco igen jó fej, többek között a Spektrum TV-n találkozhattok vele (egyébként egy olasz egyetemen tanít mint szemiotika professzor). Írt egyszer egy esszét az MS-DOS és a MAC oprendszer közti különbségről. Ezt olvasva az ember hamar a szívébe zárja - nem lövöm le a poént, az írást bárki elolvashatja az interneten. (Na jó, annyit azért elárulok: Eco szerint a MAC konzervatív, inkább a katolikus valláshoz hasonlít. Azt írja: ha a MAC-en felmerül egy probléma, azonnal van rá válasz, megoldás. Minden megy úgy, ahogy le van írva a könyvben. A m$ termék ellenben református tulajdonságokkal bír: ha bekapcsolod, nem tudod, mi fog történni. Állandóan keresni kell a megfelelő utat. Nincs tekintély, a gyártó egyetlen

állítása sem igaz az esetek többségében. Minden alkalommal más és más választ kapsz ugyanarra a kérdésre, és nem tudhatod, mi vár rád a következő gépindításkor...)

Eco képes egy szövegszerkesztő programról is olyanokat írni, mintha valami szent dologról lenne szó - persze nem a Rózsa nevében... Készített továbbá egy multimédia CD-t is, a középkori Itália művészettörténetét vitte fel rá - még véletlenül sem pc-n fut az anyag... Ha még ez sem győzött meg, akkor nézd meg a filmet. A könyvből ugyanis egy elég sikeres film is készült, Sean Connery főszereplésével. A film természetesen távolról sem adja vissza a könyv hangulatát, de ahhoz elég, hogy kedvet csináljon hozzá.

Temesi Ferenc - Por

Temesi Ferenc valószínűleg sikerrel pályázna egy guinness-díjra: úgy tudom, ő követte el ugyanis a világ első szótár-regényét. A Por nem más, mint egy család öt generációjának történetét elbeszélő regény, amely rengeteg többé-kevésbé összefüggő novellából (?) áll. A novellák jelentik az egyes szócikkeket, melyekben - egy rendes enciklopédiához hasonlóan - gyakran hivatkozást találunk a többi szócikkhez. Igen, az egész regény egy nagy tézaurusz, vagy ha így jobban tetszik: tele van hiperlinkkel.

A szerző legnagyobb érdeme, hogy képes úgy bemutatni pl. a múlt századi (és a 60-as évekbeli) Magyarország életét, hogy az ember szinte kedvet kap hozzá. Manapság hajlamosak vagyunk azt hinni, hogy melegvizes zuhany és Amiga nélkül nem élet az élet - egészen addig, míg el nem olvassuk a Port. A Por nagyon MAGYAR regény, a szó lehető legjobb (távolról sem nacionalista vagy „polgári") értelmében.

Temesi manapság a Duna TV-n szokott beszélgetni (nagyhajú, szemüveges arc), egyszer-kétszer érdemes odafigyelni, mert nem mond hülyeségeket. Sajnos az előző könyvvel ellentétben a Por meglehetősen sznobra sikeredett: a szerző láthatóan legfontosabb célja, hogy éreztesse az író és az olvasó közti szellemi távolságot. Az még rendben van, hogy szinte kéjes szadizmussal ferdíti el az összes nevet, ami a regényben előfordul (Szegedet Porlódnak hívja, hogy a legegyszerűbbet említsem), de hogy olyan Simon & Garfunkel számokat idézzen angolul, amiket még én sem ismerek... Azért a „Csukonyi Fausztin" kicsit erős volt... A rengeteg infót nyakunkba zúdító író ezzel néha elveszi a megismerés örömét.
Mindenezek mellett meghatározó olvasmány volt számomra a Por, a "beat"korszak kapitális lerészegedéseivel, Rózsa Sándorral, egyetemi szerelmekkel, gőzhajókkal, háborúval - **A**bajgatástól **Z**soltárig.

Raymond E. Feist - Az érzőszívű mágus

A címből is kiderülhetett, hogy egy fantasy regényről van szó. Kicsit szomorúan láttam, hogy a legtöbb számítógépes magazin legfeljebb fantasy és sci-fi könyvek ismertetésére képes. Anélkül, hogy lebecsülném ezeket a műfajokat (hiszen most is egy olyanról írok), érdemes fejben tartani, hogy nemcsak e két stílusban szoktak jó könyveket alkotni.

Feist „Magician" című könyve (azt csak a fordító tudja, hogy a fenébe került az „érzőszívű" a magyar címbe) az egyetlen fantasy regény, amelyik megközelíti Tolkien alapművének minőségét. Az író láthatóan otthonosan mozog a középkori környezetben (a városok leírása, az öltözetek, életmód bemutatása), és a középkori japán társadalmat is kitűnően ismeri (a könyvben bemutatott Tsurani birodalom erősen hasonlít rá). Nagyon jó karaktereket sorakoztat fel (tehát szó sincs a szokásos jófiú-gonosz szörny unalmas párosáról), a szereplők mindegyike árnyalt egyéniség. Az író csaknem pazarlóan bánik az ötletekkel, más négy könyvespolcot megtöltene ennyi ‚csak úgy' odavetett történetből.

Nagyon tetszett, hogy a regényben több ponton kellett a „jó" szereplőknek olyan döntést hozni, ami nem feltétlenül találkozik az olvasó idealista elképzeléseivel (hogy mást ne említsek, a „jók" kényszerülnek elárulni egy béketárgyalást, a főhős nem gyerekkori szerelmét veszi el feleségül, nem a legalkalmasabb szereplőt választják meg királynak - és még hosszan sorolhatnám).

A regény (és a későbbi, ugyanott játszódó novellasorozat) szolgál alapjául az egyik legjobb számítógépes szerepjátéknak, a Betrayal at Krondornak - ami sajnos csak PC-re készült el. Még valami: bármennyire is kiábrándító a könyv hátoldalán lévő ismertető, és akármennyire is lehangoló a könyv szedése (több benne a nyomdahiba, mint az AmigaVilágban), ez ne tántorítson el tőle - az első tíz oldal után nem fogod tudni letenni!

CD-k

Clannad - Macalla

A Clannad az írek nemzeti büszkesége. Országos esemény, ha új lemezt adnak ki. Ehhez képest nálunk eléggé ismeretlennek számítanak. (Emlékeztek a Smiths-re? '86-ban 26 zenei díjból 13-at ők nyertek Angliában, a szigeteken kívül mégis alig-alig adtak el lemezt.) A Clannad az ír népzene és az igényes popzene közötti szűk határon egyensúlyoz (nagyon kicsit hasonlít rájuk a magyar M.É.Z.). Pályafutásuk elején (több, mint húsz éve zenélnek) szinte csak népzenét játszottak, ám az idő múlásával egyre populárisabbá váltak lemezeik. Ennek igen szép példája a Macalla, ami már nagyrészt angol nyelvű, sokak által fogyasztható dalokból áll. Az „In a lifetime"-ban Bono is énekel a U2-ból.

A lemez már azután született, hogy Enya (ő is a Clannad tagja volt néhány évig) kivált a zenekarból (pontosabban 1985-ben). Később vissza-visszatértek a kezdeti stílushoz, de már csak egy-két szám erejéig. Húszegynéhány kiadott lemez után az elmúlt években több válogatás-albumuk is megjelent. Ha csak most ismerkedsz velük, javaslom (a Macalla mellett) az AN DÍOLAIM (válogatás a népzenékből) vagy az Ultimate Collection CD-jüket (ez utóbbi egy átfogó válogatás a kezdetektől napjainkig). A Clannad zenéjét több reklámfilmben hallhatjátok (legfeljebb nem tudjátok, hogy az), de ők csinálták az Utolsó Mohikán filmzenéjét is (I will find you).

R.E.M. - Automatic for the people

Az R.E.M. sem ma kezdte a zenélést (hanem jópár évvel ezelőtt, az egyetemen). Az Automatic for the people volt az első albumuk, amit már a csúcson készítettek. Előtte megjelenő lemezükön ugyanis olyan slágerek voltak, mint a Shiny happy people vagy a Loosing my religion. Ezekkel végre kiléptek a rétegzenész státuszból. Ehhez nagymértékben hozzájárult, hogy szakítottak a korai Cure-ra emlékeztető minimalista stílussal (talán erre utalnak a CD címével is?). Ezen a lemezen szinte minden második szám sláger lett. Olyan dalokat találsz rajta, mint a Drive, Nightswimming vagy az Everybody hurts. A régebbi, dögös stílust idézi a Man on the moon és a Sidewinder sleeps tonight. (A felsorolt dalokból mind kislemez lett, ami eddig csak Jackson bátyó szokása volt...) A lemez 1992-ben jelent meg.

Alanis Morisette - Supposed former infatuation junkie

Igen ritka jelenség, ha egy nő önálló gondolatokat képes dalba önteni. Még ritkább, ha még a zenét is képes megírni. Ennél már csak az ritkább, ha mindezt éveken keresztül képes nyújtani. Ezek a kivételek mind komoly sikert aratnak - gondolj csak Kate Bushra, vagy Sinead O'Connorra. A gondolatmenetből egyenesen következik, hogy Alanis is ilyen - és tényleg! Már az előző lemeze is igen jó volt: egyéni hang, jó dalszövegek - leszámítva azt, hogy az „ironic" szót kicsit szabadon értelmezte, hehe.
Második albuma (a Supposed...) kicsit letisztultabb, kicsit nyugisabb, annak ellenére, hogy az első két dal elég őrültre sikeredett. Ezen a CD-n van a Thank You is, ami azzal lett híres, hogy Alanis a klipben végig egy szál fülbevalóban énekel - a prűd amerikaiak persze a zűrösebb helyekre ráeresztettek egy Blur effektet :). Amúgy a Thank You-nak nem volt szüksége plusz hírverésre, jó volt anélkül is. Úgy látszik, az Egyesült Államok képes Al Bundy mellett más értelmes dolgot is létrehozni...

Midnight Oil - 20.000 WATT R.S.L.

Ez tök jó, végre egy vellangetáros zenekar, ami nagyon tetszik. Az ausztrál banda összes ismert száma rajta van ezen a válogatáson. Kopasz (tehát nem amerikai mainstream cukibongyi-hajú rocksztár-szerű) énekesük (Tim Winton) rockzenészeket meghazudtoló intelligenciával és eszméletlen energiával rendelkezik - ez utóbbi rögtön kiderül, ha megnézed egy koncertjüket, de talán elég az is, ha berakod ezt a lemezt. A legelső számmal (What goes on) igen jól lehet szomszédot irtani (talán még csótányokat is)... A kemény zenék ellenére dallamos, sőt igényes CD-ről van szó. (1997)

Horváth Péter

PC-Task V2.03

IBM PC emulátor az összes Amiga géptípusra

A program futtatásához legalább 512k memóriára, és min. 1.2=es Kickstartra van szükség az eredeti Doc szerint, ezért írom, hogy az összes gépre, hiszen ennyivel mind rendelkezik. A használatához legfontosabb a rendszer lemez, amit pc-n kell elkeszíteni,a következőképpen:

"format a: /s" vagy "format a: /s /f:720" vagy "format a: /s /n:9"

Ha ez megvan, indítsuk el a programot a alábbiak közül, és állítsuk be a nekünk megfelelő grafikus adaptert, memóriaméretet. Itt lehetőség van még a beállított értékek elmentésére is.

PC-Task68000

A 68000-es gépek (Amiga 500, 600, 1000, 2000)

PC-Task68010

A 68010 -es gépek, bár nem tudom, milyen lehet az (????)

PC-Task68020+

A 68020 vagy későbbi procik (Amiga 1200, 3000, 3000T, 4000, 4000T)

Tehát géptől függően válasszunk a három közül, mert a 020-as nem fog 500-on futni...

Ha 1.2/1.3-as rendszerünk van, akkor először indítsuk el a TDPatch1213 programot, ami kiküszöböli a hibákat, és hozzáad néhány dolgot a Kickstarthoz, ami megkönnyíti a lemezek kezelését.

Use Defaults

Alapbeállításokat állítja be

Save Configuration

Elmenti a beállítást PC.config néven

Quit

Kilépés

A PC-Task csak két floppy drive-ot kezel, úgy mint a valódi pc, de ha pl. a df1-et és a df2-t szeretnénk használni, akkor ezt is meg lehet oldani, mert nem kötelező az A-nak a DF0:, ez lehet akár a DF2: is.

Ezek alapállapotban 720k-s DD-s drive-ként vannak beállítva, (vagy 1.44MB-os HD-s drive-ként, de ez másik téma), tehát ne próbálkozzunk 1.44-es lemezekkel, hacsak nincs HD-s meghajtónk.

De akár megadhatjuk A-nak a PC0:-t is, ekkor az amiga és pc rendszer közösen használja.

Lehetőség van még harddisk partíció használatára, illetve a winchesteren egy file harddiskként való kezelésére.

Válasszuk ki a "Create HardDiskFile" opciót.

Írjunk be neki egy nevet teljes útvonallal -DH1:work/PCHARDDISK

Írjunk be neki egy számot 1-32 ig, hogy hány MB-os legyen.

Klikkeljünk a "GoDoIt" ikonra.

A gép rövid idő alatt előállítja a kívánt nagyságú file-t.

A "HardDrive C" után írjuk be, hogy hol van a mi hardfile-unk Nyomjuk meg a start gombot...

Megjelenik a PC képernyő, itt van lehetőség a Bal-Amiga-P kombinációval az amiga egeret PC képernyőn is használni, pl a NORTON-ban, vagy pedig a MSDOS PCTMouse programot indítsuk el.

Használjuk az MSDOS Fdisk nevű programját, hogy a pc rendszer számára is létezővé tegyük a harddisket (fdiskben 1,1), majd reboot után formázzuk meg a FORMAT C: /s utasítással, majd vegyük ki a rendszerlemezt, és nyomjuk meg a CTRL-ALT-numerikus del (.) billentyűket, és a rendszer bootol a winchesterről.

Így készítettünk egy C harddisket. D-t is ilyen módszerrel lehet csinálni.

Grafikus adapter választás

MDA

Monochrome szöveges megjelenítés, r,g,b csúszkával lehet a színét beállítani.

CGA

Ez az alapbeállítás, színes szöveges mód

EGA

Színes, szöveges és grafikus mód

VGA

A legjobb mód, AGA gépeken akár 256 színű is lehet a képernyő, de a PC-Task még sajnos csak 320*256-ban tudja a 256 színt, ami csak egy 256k-s VGA kártyának felel meg.

A Képernyőmódok:

```
Mode 00 Text       40*25    CGA,EGA,VGA
Mode 01 Text       40*25    CGA,EGA,VGA
Mode 02 Text       80*25    CGA,EGA,VGA
Mode 03 Text       80*25    CGA,EGA,VGA
Mode 04 Graphics 320*200    CGA,EGA,VGA
Mode 05 Graphics 320*200    CGA,EGA,VGA
Mode 06 Graphics 640*200    CGA,EGA,VGA
Mode 07 Text       80*25    MDA,EGA,VGA
Mode 0D Graphics 320*200    EGA,VGA
Mode 0E Graphics 640*200    EGA,VGA
Mode 0F Graphics 640*350    EGA,VGA
Mode 10 Graphics 640*350    EGA,VGA
Mode 11 Graphics 640*480    VGA
Mode 12 Graphics 640*480    VGA
Mode 13 Graphics 320*200    VGA (szükséges AGA chipkészlet)
```

A PC-Task képes kezelni a soros és párhuzamos portokat. Ehhez be kell kapcsolni az "Use Parallel" és "Use Serial" kapcsolókat. Tooltype-ként is megadható.

A jobb alsó részen van a memória beállító rész.

"Minimum Leave Available" a legkevesebb memóriaszükséglet ahhoz, hogy a PC-Task egyáltalán elinduljon.

A memória méretét 1 mega fölött érdemes 704k-ra állítani. (Sajnos ez a verzió még csak ennyit képes lekezelni, és hiába van akár 4 mega ramom, a pc-s HIMEM.SYS és hasonló dolgok nem kezelik le, mert 80x86 machine-t követelnek. !!!TUD VALAKI MEGOLDÁST???!!!)

A PC-Task ikonjának tooltype-i a következők:

NOOPTIONSCREEN=ON

Nincs optionscreen, egyből indul a PC-Task.

SMOOTHSCREENCHANGE=ON

Ha képernyőmódot választunk,akkor az szépen fog végrehajtódni,nem pedig két villanással.

MAXDEPTHTWO=ON

MAXDEPTHTHREE=ON

Kevés memória esetén a képernyőt korlátozzák (csak old és ecs esetén van értelme).

MONITOR=monitornév

2.0-tól felfelé. A rendszermonitort lehet átvenni.

SERIAL=név.device, unit, flags

Soros egységmeghajtó megadása (pl. serial.device, 0, 0).

PARALLEL=név.device, unit, flags

Párhuzamos egységmeghajtó megadása (pl. parallel.device, 0, 32).

FONT=név.font

Fontkészlet megváltoztatása, csak 8*8, 8*14, 8*16-os.

NOGOLDENGATE=ON

Goldengate I vagy II kártya használata.

FORCEFASTMEM=ON

Fastmembe rakja az IBM memóriát.

BADPAL=ON

A 68010-es verziót futtatja 020+on.

NEWSCREENALWAYS=ON

Mindig új képernyő módváltoztatáskor.

Kilépés az emulátorból a bal-amiga-jobb-amiga-numerikus-del kombinációval, vagy a PCTQuit programmal lehetséges. Mivel a prg multitaszk, ezért futás közben az Amiga+M billentyűkkel a lapozás lehetséges.

Néhány alapvető pc-s parancs,amit a COMMAND.COM tartalmaz, tehát belső utasítás:

cls

Képernyőtörlés.

date

Dátum beírás/megnézés.

dir

Directory.

dir/p

Directory oldalankénti lapozással.

dir/w

Csak a neveket egymás mellé.

cd

Belépés egy alkönyvtárba.

**cd **

Visszalépés egy alkönyvtárból.

type filenév.???

Egy file tartalma a képernyőre.

del filenév.???

File törlése.

copy filenév.??? b:

File másolása b:-re.

Két nagyon jó segédprogram van, amelyek lehetővé teszik az Amiga-PC adatcserét gépen belül:

Amigáról PC-re:

CopyToI AmigaPathFile IBMPathFile

"CopyToI DH0:file.dat a:file.dat"

Pc-ről Amigára:

CopyToA IBMPathFile AmigaPathFile

"CopyToA a:file.dat DH0:file.dat"

Ha az amiga printerén akarunk nyomtatni:

"CopyToA a:file.txt PRT:"

Vagy közvetlenül a parallel portra küldünk:

"CopyToA a:file.txt PAR:"

Ha kevés a memóriánk, akkor ki kell kapcsolni a portkezeléseket, a külső drive-okat, VGA-ból EGA, CGA, MDA-ba kell kapcsolni, és a minimum memória szükségletet a legkisebbre kell állítani.

Végezetül a programokról. A felhasználói programok, amelyeknek nem kell külön hardver, elég jól futnak, egy fastmemes, koprocis 1200-on már elég jó sebességel. Itt 256 színű GIF-et lehet nézegetni akár a NORTON-nal is. A PCTOOLS, DBASE, CONTEX stb kitűnően fut, legalább egy 286-os sebességével, a képernyőkezelést néha kivéve (.....). Játékok nekem csak a legegyszerűbbek indultak el (passians). Egy hibája van az egésznek, az pedig a hang, ami NINCS!. Azért úgy összességében érdemes megszerezni ezt a programot, mert az egész csomagban- még számos segédprogram van (STARCLICK, DEGRADER), meg a fent felsorolt utilok, és így sok feladatra használható.

Végül egy új szlogen: AMIGA+PCTASK= Másfél az egyben! Kellemes pécézést! **(Ha kellemesen lehetne pécézni, most nem lennék tördelő egy amigás magazinnál, hanem boldog MICROS~1 adófizetőként olvasnám a hibaüzeneteket - a törd.)**

FJS

FullPalette 40.19 (util/wb)

Egy programocska, amellyel beállíthatod, lezárhatod, ill. elmentheted a WB színeit. Akár mind a 256-ot. Ugye az eredeti 'Palette preferences' programmal csak nyolc színig állíthatod be a WB színeit... A program installálása és használata egyszerű:

1. Bemásolod az FPPrefs programot valamelyik alapbeállítású elérési útvonalra, mondjuk legyen ez a C:

2. Az S/startup-sequence szkriptbe - közvetlenül az 'IPrefs' sora után - beírod a következő sort:

Run >Nil: FPPrefs

3. Bemásolod a FullPalette szerkesztőt - természetesen ikonjával együtt - a rendszerpartíció Prefs könyvtárába.

Ha ezek után újraindítod a gépet, és beállítod a színeket (és el is mented), akkor ezután a WB képernyője mindig ezzel a színösszeállítással fog indulni... Hát, ezek után lehet, hogy problémáid lesznek a háttérképek színeivel...

A szerkesztővel egyszerűen állíthatod a WB színeit ECS-nél 16 színig, AGA és grafkártya esetén pedig 256 színig. Az első és utolsó 4 színt automatikusan lezárja, a többinél a ciklikus gombbal választhatsz 'locked' és 'free' állapot között... Az FPPrefs pedig a háttérből gondoskodik arról, hogy az elmentett paletta lezárt színei ne is változhassanak meg.

Convert 1.0 (util/wb)

Egy egyszerű kis mértékegység-átszámoló program. (ClassAct boopsi gadget osztály kell neki, amit az archívum nem tartalmaz. Az osztály megtalálható a http://www.warped.com/~timer/classact/ -on.) Hét különböző típus mértékegységei között konvertálhatsz vele...

1. távolság - hüvelyk, láb, yard, mérföld ... stb.

2. terület - négyzethüvelyk, négyzetláb, négyzetméter ... stb.

3. térfogat - liter, gallon, köbméter ... stb.

4. nyomás - font/négyzethüvelyk, kilopascal ... stb.

5. súly - uncia, kilogram, tonna ... stb.

6. teljesítmény - kilowatt, lóerő, BTU/hr ... stb.

7. sebesség - láb/mp, csomó, méter/mp ... stb.

Használat:

Gyorsan nézzük meg, hogy mennyi is kilogrammban 180 fontnyi súly...

1. Kiválasztod a kategóriából a Weight-et (vagy 'w' a billentyűzetről).

2. Belekattintasz a Pounds beviteli mezőbe ('d' a billentyűzetről)

3. Begépeled: 180 és returnt nyomsz.

4. Erre a program kiírja, hogy 81.6475 kg (és 6 további mértékegységben is).

Ennyi...

HTML formátumú doksik készítésének leegyszerűsítése

Ha nagyobb lélegzetű HTML doksi készítésére adod a fejed, amely több oldalból és több különálló állományból áll, vannak benne képek, linkek ide-oda, meg ilyesmi, akkor van pár segédprogram, ami ugyan egyáltalán nem nélkülözhetetlen, de azért jó, ha kéznél vannak...

(Ezekkel a segédprogramokkal csak egy baj van: Szinte mindegyik leírásában megjegyzi a szerző, hogy a saját felelősségedre használd őket. Így persze én sem vállalhatom ezt át. Ezért mielőtt ráereszted őket a doksijaidra, csinálj egy biztonsági másolatot. Bár nálam még egyik sem okozott galibát... Az Amineten mindegyik megtalálható a text/hyper könyvtárban.)

Mert biztosan szépek, meg jók ezek a HTML szerkesztők meg kreátorok, de vagy cefet lassúak, vagy kényelmetlen a használatuk. Viszont található ám rajtuk rengeteg gomb, menüik vannak és némelyik még WhatYouSeeIs WhatYouGet is... Szerintem egy kézhezálló szövegszerkesztővel - a tagok ismeretében - sokkal gyorsabban lehet doksikat készíteni. Viszont ezekkel meg nehézkes a szintaktikát, a kapcsolatok helyességét leellenőrizni...

Pl. én ugye GoldEddel szoktam készíteni az olyasmit, mint HTML doksi, abban be lehet állítani, hogy szépen kiszínezze a tagokat. De sokan vannak, akik ki nem állhatják a GEd4-et és inkább CEddel (vagy neadjisten memacs-szal) dolgoznak. (Meg tudom érteni őket.) De a CEdben néha nehéz észrevenni (főleg egy struktúrálatlan szövegben) a HTML tagokat. Nekik mindjárt itt van az HTMLCap (text/hyper) nevű program, ami nem tesz mást, mint a megadott html formátumú állományokban a kacsacsőrök közötti szöveget (tagokat) kis- ill. nagybetűssé alakítja.

A használata egyszerű:

HTMLCap <doksi1> <doksi2> <doksix> LOW=LOWER/S SHOW/S

LOW

Kisbetűsök lesznek a tagok. Ha elhagyod, természetesen nagybetűsök (így egy kicsit kirínak a szövegből).

SHOW

Megjeleníti a működés menetét.

Aztán meg szokás szép képeket is berakni a doksikba, lehetőleg kismillió színnel, mert úgy jól mutatnak (és a doksiknál még mindig a csili-vili a fontos, nem pediglen a tartalom), meg ugye lusták vagyunk 256-ra konvertálni. Igenám, de pl. az AWeb minden képnél újra rajzolja az egész oldalt, meg néhányan kikapcsolják a képek megjelenítését, gyorsítva egy kicsit a dolgokat. Ekkor meg összeomlik a kinézet. Semmi baj, megadod az IMG tagnál a képek méretét. Aha... tucatnyi képnél ez időbe kerül. Visszamenőleg meg vacakolni kell... Egyszerűbb, ha az AddImageSize nevű programot használod. Szépen elkészíted az oldalt, beírkálod a képek hivatkozásait (pl. <img src="logo.gif">), majd ráereszted a programot, ami a Datatypes.library-t használva kiegészíti az IMG tagokat (pl. <img src="logo.gif" WIDTH=100 HEIGHT=100>).

A használata szintén egyszerű:

AddImageSize FILE/A NOBACKUP/S

FILE

Ez a sablon azt jelenti - mint az köztudott -, hogy egy állománynevet kell itt megadnod az útvonalával együtt... Természetesen használhatod a szabványos AmigaDOS helyettesítő mintákat (joker karaktereket) is.

NOBACKUP

Alapesetben a program készít egy biztonsági másolatot is az eredeti doksiról. Csak saját felelőségedre kapcsold ki...

Szóval kész a doksi, képek is vannak, meg minden... De mit csináljunk a tavaly megírt AmigaGuide formájú doksikkal. Dobd ki, már úgyis mind elavult.:) Ha mégsem, akkor egy egyszerű kis programocskával átkonvertálhatod ezeket is. Ne vesszenek kárba! A program a GuideML névre hallgat és ugyanott található, ahol az előző kettő... Van viszont egy nagy bibije, ugyanis a tényleges doksitestet hajlamos egyszerűen a PRE tagok közé tenni, mintha ezzel minden el lenne intézve. Viszont 3.2-es fejlécet kreál, a nem ASCII karcsikat HTML különleges karakterekre váltja, a stílusokat, szövegszíneket, linkeket, navigációt helyesen konvertálja, hogy ezekkel már ne kézzel kelljen vacakolni.

Olyan apróságokon tud viszont megakadni, ha a 'node' neve nagyobb, mint 100 karcsi, vagy egy sor 1000-nél hosszabb, a vermet is szereti figyelmeztetés nélkül túllépni, és a node nevekben az umlautot kifejezetten rühelli...

Használata:

GuideML FILE/A, TO/K, <további_ opciók>

FILE

Az amigagájd neve, amit konvertálni akarsz.

TO

Az opcionális célkönyvtár.

Ha vannak index, content, next, prev, stb. linkek meghatározva a doksiban, akkor azokat beteszi az oldalak elejére egy ún. 'navigációs sáv'-ot alkotva. Ha nincsenek, vagy a meglévőket akarod lecserélni, akkor a következő opciókat is használhatod:

URL

PREV

NEXT

INDEX

TOC

HOME

BAR

Vannak még opciói, nézd át a programhoz adott doksit.

Szóval elkészült a többszáz filéből álló doksid, vannak benne képek meg hivatkozások ide-oda. Most azonban még nem dőlhetsz hátra a 'a teremtés kész, az alkotó megpihen' jelszóval. Le kéne ellenőrizni a linkeket. Beizzítod a brózert és egyenként végigkattintgatod a linkeket? Aztán ha hibásat találsz, akkor szövegszerkesztőből kijavítod egyenként?

Aha... ahogy azt testvérlapunk, a Móricka elképzeli! Van ám erre is program, a CheckLink. Ez azt csinálja, hogy megadva neki egy HTML doksit, szépen végignézi a hivatkozásokat, megvizslatja, hogy tartozik-e hozzájuk érvényes állomány, stb és még néhány szintaktikai hibát is észrevesz. Azt azonban nem jelzi, ha van tárgya a hivatkozásnak, de te nem is arra akartál hivatkozni. Lehetőleg a doksid fő oldalát add meg neki, ő majd szépen végiglépeget az összes hivatkozott állományon.

A proggy shellből indítható és... - **ilyen ez a C'est la Vie - a hetvenkettedik oldalon már leírtuk egyszer... vagy nektek nem volt ismerős valahonnét ez a dézsa vű érzés?**

Ha doksijainkat nem csak Amigán szeretnénk böngészni, hanem feltennénk egy szerverre (amin legritkább esetben fut AmigaOS), akkor találkozhatunk olyan porblémával, hogy a filénevek nagybetűsek (kéne, hogy legyenek), viszont a hivatkozásoknál kisbetűkkel írtad. Szegény szerver meg nem találja egyezőnek a **(napi? - a törd.)** kettőt. Sebaj, mert Schwarz bácsi készített egy HTMLFix nevű programot, amivel nagybetűssé konvertálhatod a hivatkozásokban szereplő állományneveket. Sőt még a megadott könyvtárban az állományneveket is átalakítja.

Ha esetleg túl gyorsan töltődik le az oldal, beteszel egy szép nagy 17M színű (ennyit azért mégsem, mert a gif csak 256 színt támogat...) képet és felosztod kattintózónákra. Na ezt hívják imidzsmep-nek és jellemzője, hogy a brózerek kb. háromszor olyan lassan jelenítik meg, mint egy ugyanolyan paraméterekkel jellemző normál képet. 8-10 600*500-as ilyen képpel elérheted, hogy a böngészők többsége szeretettel gondoljon felmenőidre...

Természetesen ilyen Image Map készítésére is készült program, ami a HTML Map Maker névre hallgat. Ennek már Gui-ja is van, nem ám pure cli paraméterezésű! Betöltöd a képet, ráböksz az 'Add Zone' gombra és máris határozhatod a kattintózónákat megfelé... Ha valamit elrontottál, később átszerkesztheted.

De ha már úgyis a PPaint-tel készíted kedvenc Gif képeidet - mert elárulom, hogy imidzsmep-et csak gif képből csinálhatsz -, akkor már egyszerűbb a PP-hez adott ARexx (a neve: Webmap.pprx) szkripttel megcsinálni. A PP-vel egyszerűen lehet kedvenc anim ecsetünket is gif animmá változtatni...

Aztán, ha még mindig nem vagy biztos benne, hogy a doksid - majdnem - minden böngészőben szépen fog kinézni, ráküldhetsz még olyasmi programokat, mint ami ellenőrzi, hogy a megadott verziószámnál magasabbat igénylő tagok vannak-e benne, a hibás tagokat kiszűrheted szintaktikai ellenőrrel, színátmenetet rakhatsz a doksiba (pfuj), egyszóval rendezheted a dolgokat a doksi kiadása előtt.

Ha már teljesen készen vagy a doksiddal, vagy más doksikat akarsz nézegetni offline, akkor azt nem kell böngészővel nézegetni, itt van rögtön a MoreHTML program, vagy más nézegetők (pl. Amosban írt is létezik - elég használhatatlan)... A MoreHTML-lel csak egy baj van, nem takarítja ki maga után a memóriát....

Ezeket a proggykat rendszerint egy szobahőmérsékletű IQ-val rendelkező egyén is tudja használni, úgyhogy nem írok többet róluk. Ha valami mégsem sikerülne, próbáld meg elolvasni a leírásaikat is.

Viszlát!

Napi Kettő of Gentlemanus loseR

POWERPLAYER 4.0

A Powerplayer 4.0 néhány egyedülálló tulajdonsága miatt érdemel néhány szót.

A szükséges tartozékai:

-ReqTools.Library
-PowerPacker.Library
-Lh.Library

A következő zenéket képes lejátszani:

David Whittaker, DeltaMusic 1.0 + 2.0, Digital Sound System, Fred, Future Composer 1.0-1.4, Game Music Creator, Jam Cracker, Jochen Hippel, Kris, Maniacs Of Noise, Mark II, Morten Grouleff's MusicProgram, Music Assembler, NoisePacker 2.0 + 3.0, NoiseTracker, NoiseTracker 1.3D packed modules, NoiseTracker 1.3D packed modules with replay routine, OctaMED-Modules (MMD0 & MMD1), Oktalyzer, Promizer I + II, ProPacker 2.1, ProRunner packed modules, ProTracker CIA (V2.1a), SidMon 1.0 and 2.0, Sonic Arranger with replay routine, SoundFX 1.3 + 2.0, SoundMon, SoundTracker 2.6, Startracker 4 voice, Tfmx with replay routine, The Musical Enlightenment, Unic

Ezeken kívül külön említést érdemel az,hogy az Octamed által SFCD/SFHD tömörítéssel (Octamed 5.0) összetömörített modulokat is lejátssza. Ez pedig még 10-20%-al jobb, mint a powerpacker tömörítése. Ehhez a kitömörítéshez szükséges az LH.Library. Appikonként is működik,amikor is egy ikon jelenik meg a képernyőn,és erre kell a zene ikonját ráhúzni.

Billentyűzet Funkciók:

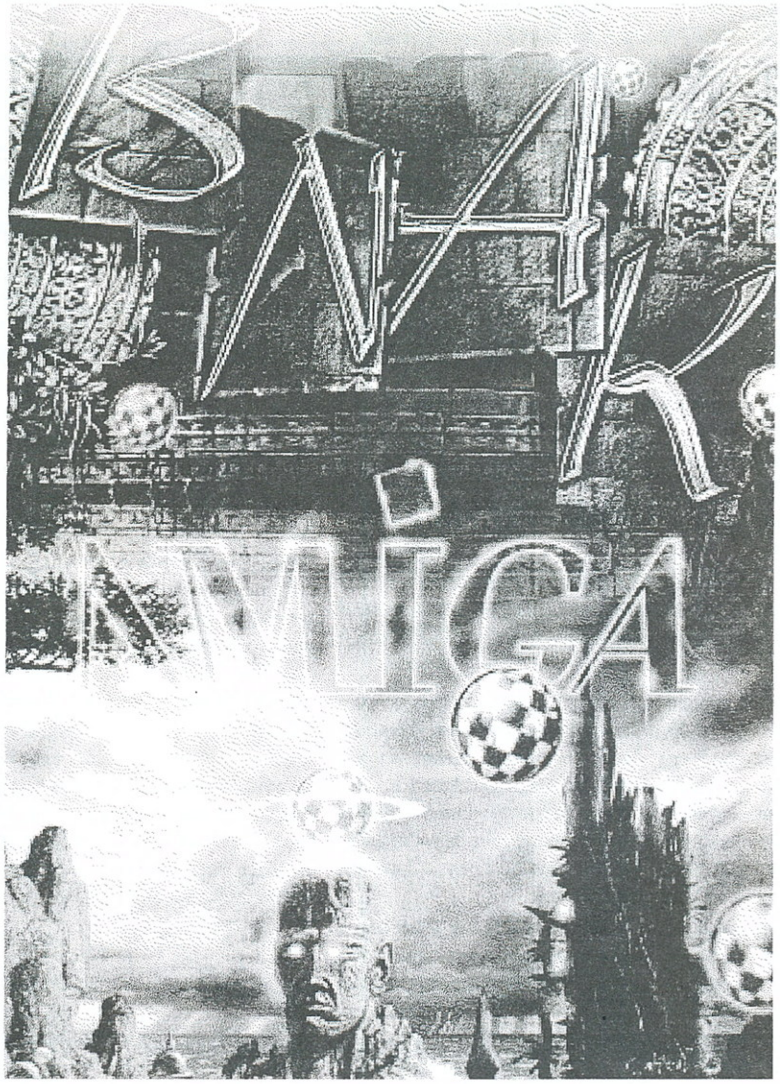
Billentyű	Funkció
'm'	Megmutatja a hangszerlistát egy ablakban
'#'	Elmenti a songlistát.
'x'	Kinyitja a PowerPlayer ablakát
ESC / CTRL-C	Kilépés

Néhány adat az SFCD tömörítés hatékonyságáról:

```
MOD.TEST |Tömörítetlen |SFCD |SFHD  |POWERPACKER
---------+-------------+-----+------+-----------
Méret    |320044       |189734|210540|237832
Hatásfok |00%          |40%  |34%   |25%
Tömöri-  |             |     |      |
tési idő |0:00         |2:37 |2:47  |2:58
Kitömöri-|             |     |      |
tési idő |0:00         |0:17 |0:17  |0:07
---------+-------------+-----+------+-----------
```

FJS

Tartalomjegyzék



BNAK #1

Nem elég, ha a legjobb operációs rendszert használod, nem elég, hogy tiéd az ország leggyorsabb G3-asa, és sajnos nem elég, hogy tiéd a legtöbbre képes konfiguráció - mindezt ki is kell tudni aknázni...

Sok amigás nem is tudja, hogy a mi gépünkön is van átirányítható grafika és hang, állománytípus-azonosító, mpeg, avi, mov stb. lejátszó, hardverfüggetlen grafikus réteg a játékokhoz, 3D-s rendszer a speciális grafikus gyorsítókhoz, egyszóval mindaz, amitől manapság hanyatt illik esni más számítógép-típusoknál.

A BNAK #1-ben megpróbáljuk összekanalazni mindazt, ami egy olyan konfiguráció kiépítéséhez szükséges, amellyel aztán később nem lehet zavarba hozni a T. Amigást, ha idegen formátum, különleges hardver vagy egy MICROS~1-függő ismerős kerül a közelébe.

A könyv több, mint háromszáz oldalas. Ára ÁFÁval 2380,- Ft.

Megrendelhető az Amigás boltokban.

A Phoenix egy űrhajós akció-kalandjáték. Izgalmas történetet, kalandot, intrikákat, terrort és barátságot ígérnek a szerzők. A játékos egy fiatal, Phoenix hívójelű űrkadét bőrébe bújva kezdi, aki mellesleg épp most fejezte be az akadémiát.

Interjú a Phoenix készítőivel

Remélem, mindenki hallott már az APC&TCP klub üdvöskéjéről, a hamarosan megjelenő Phoenixről. Ha nem, akkor most pótolhatjátok...

Mint minden más zöldfülű, ő is a Montego Bay nevű gyakorló hajó fedélzetén kezdi pályafutását. Ez a hajó egy öreg, lerobbant bárka, ahol a Dancing Devils tagjaként megszerezheted a kellő tapasztalatot, hogy harci pilótává válhass. Mivel a Bay inkább oktatási intézmény, mint harci egység, egy igen távoli helyre küldik, hogy a kadétok nyugodtan gyakororlhassanak.

Ott, azon a távoli helyen találkozik a Montego Bay és tapasztalatlan legénysége azzal az ellenséggel, amely a civilizáció megsemmisítésével fenyeget **(talán letörlik az összes Microprose floppyt???- a törd.)**.

A játékhoz izgalmas storyline-t, 25 küldetést, párharcokat, nagyszerű, effektekben gazdag 3D motort, robbanásokat, virtuális pilótafülkét, többféle ellenséget, a többi pilóta kommentárjait, online helpet, mesterséges intelligenciát, nagyszerű soundtrack-et, animált átvezető képsorokat és még ki tudja, mi mindent ígérnek a szerzők.

A játék gépigénye

Legalább 040-es CPU
AGA
8MB fastram
4x-es CD rOM
joystick, egér, billentyűzet

A javasolt konfiguráció

PPC, 16MB ram, Virge vagy Permedia2-es grafikus chip, hangkártya, 24x-es CD.

Ennyit bevezetésként. A továbbiakban a szerzőket faggattuk a Phoenixről.

Kik állnak a Phoenix mögött?

Egy három tagú csapat készíti, Markus Poelmann (programozás), Emmanuel Henne (design, történet, grafikák) és Jochen Heizmann (hanghatások, zene).

Tudtok közelebbit mondani a hardver-követelményekről?

A kiadáskor a játék támogatja az AGÁ-t, a WarpOS-t és a Warp3D-t. A minimális konfigurációnak tartalmaznia kell egy 68040-es processzort, 8MB ramot és egy legalább 8x-os CD ROMot.

A Phoenix egyszerűen túl szép, hogy igaz legyen. Tényleg be tudjátok mindazt tartani, amit az előzetesekben ígértek?

Keményen dolgozunk azon, hogy az összes tervünket megvalósíthassuk. Természetesen az embernek gyakran kell kompromisszumot kötnie, ennek ellenére mindent elkövetünk, hogy az összes ötletünket megvalósíthassuk.

Beszéljünk kicsit a kaland elemekről. Azt olvasom a honlapotokon: egy lineáris storyline (vagyis olyan történet, amelynek nincs túl sok elágazása) lesz a játékban. Ez tehát azt jelenti, hogy nem lehet olyan szabadon játszani, mint pl. az Elite esetén? Ha a játék egy történet körül bonyolódik, a későbbiekben tervezitek küldetés-cd-k kidását?

Eredetileg az ELITE-hoz vagy a FRONTIER-hez hasonló szabad játékmenetet terveztünk. Az ötletet nem vetettük el, de az idő szorítása (a **játékot a tavaly novemberi vásárra ígérték - a szerk.**) miatt egyelőre félre kellett tenni. Sajnos a grafikus munkák, illetve a játék motorjának fejlesztése az eredetileg tervezettnél több időt vett igénybe, ezért a Phoenixet egyszálú történettel és küldetésekkel adjuk ki. Maga a történet lehetővé teszi, hogy további CD-ket, küldetéseket adjunk ki hozzá.

Mondjatok valamit a kereskedő-részről. Lesznek különleges áruk a játékban? Lehet majd csempészni? Lehet árut rabolni más űrhajókról?

Az idő szorítása miatt a játék ezen részét nem fejlesztettük ki. Most ott fekszik a széfünkben és várja, hogy később újra elővéve a játékba integráljuk.

Akció. Ez lesz a legfontosabb játékelem? Milyen nehéz lesz? Olyan naaaaagyon könnyű lesz, mint amilyet egyes pc-s játékoknál lehet tapasztalni? Arra gondolok, hogy míg az X-Wingnél már azért is keményen kellett küzdeni, hogy életben maradj, a Wing Commander 4-ben viszont elaludt az ember a joy mellett...

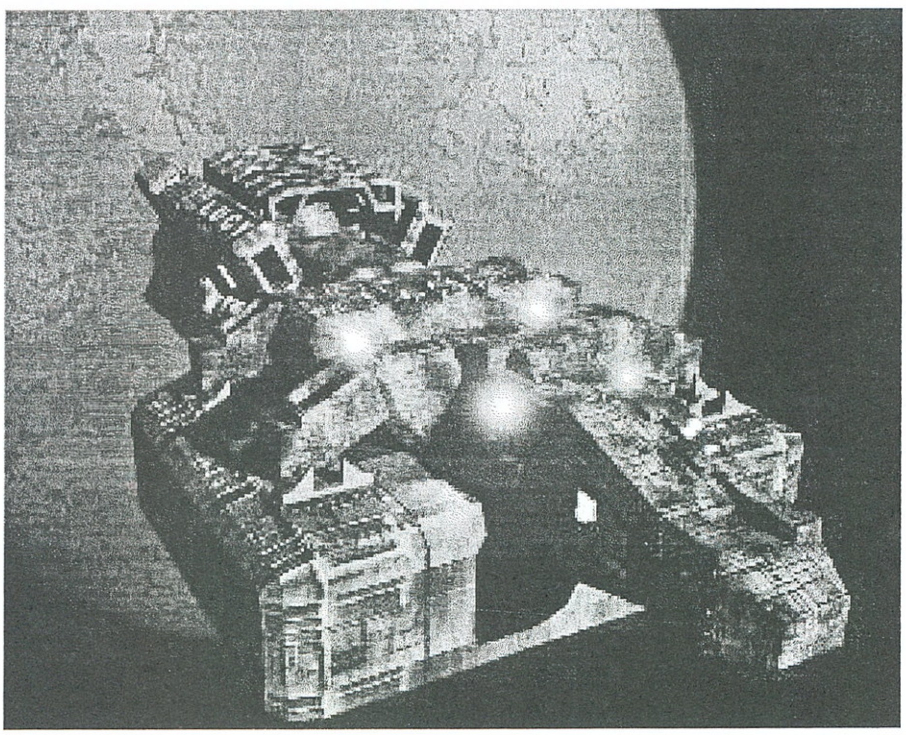
A Phoenix magja az a 3D-s motor, a játék 80%-át pedig a 3D-s akciórészek teszik majd ki. A nehézségi fokozat állítható lesz, tehát a kezdők és az abszolút profik is élvezhetik. A játékmenet kiegyensúlyozása az egyik legzűrösebb feladat, reméljük, hogy senki sem találja frusztrálóan könnyűnek vagy játszhatatlanul nehéznek a játékot. A legfontosabb, hogy a játék jó szórakozást nyújtson, még egy küldetés többszöri végigjátszása is.

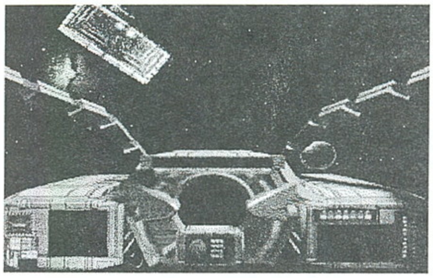
A honlapotokon igen sok kép látható. Ezeket az introból szedtétek ki, vagy maga a játék mutat fel ilyen grafikákat?

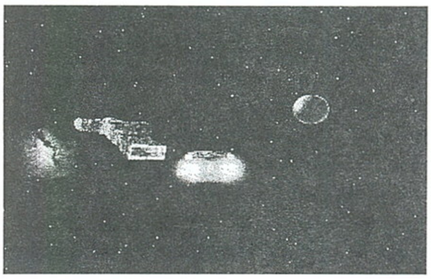
A honlapon intro- és játékképeket is láthattok. Az ott látható képek viszont csak illusztrációként szolgálnak - a motort időközben még egyszer átdolgoztuk, most már a Wing Commander 5: Prophecy-vel is összehasonlítható.

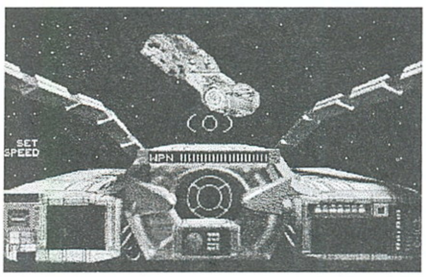
Azt olvasom, hogy a játék multiscan monitorokat is támogat. Ez azt jelenti tehát, hogy akár AGA chipsettel is kiválaszthatsz nagyfelbontású képernyőmódot, és még normális sebességgel játszhatok is?

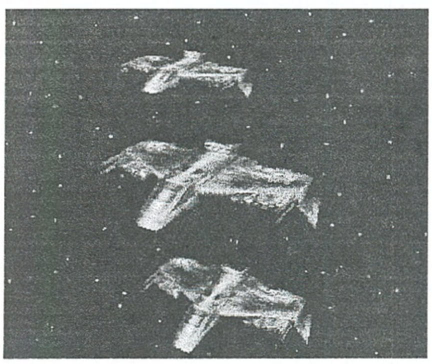
Például egy Euro72-es vagy hasonló típusú, remegésmentes, 320x240-es felbontású képernyőn megfelelő processzorral semmi sem áll a döcögésmentes játék útjában. Egy 60-as kártyán

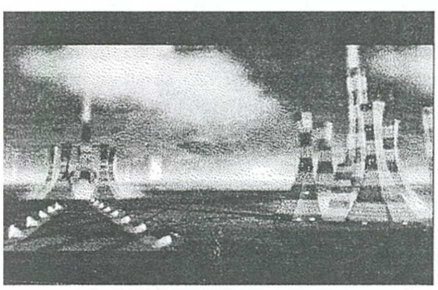












DoubleNTSC-n (320x200) a játékkitűnően futott. Természetesen grafikus kártya meglétekor nagyobb felbontást is választhatsz.

Mondjatok valamit a különleges effektusokról!

Jelenleg a motor a következőket kínálja:

- valós idejű lens flare
- motorfény
- mesterséges életlenség bemozduláskor
- részecske-effektek
- robbanások
- schockwave-ek
- fehérbe olvadás
- áttetszőség-térképezés
- háttérköd
- virtuális pilótafülke
- fényesség-térképezés
- mip mapping (na ezt vajon hogyan mondják magyarul?)
- dinamikus részletességszint-állítás

és még jónéhány további effekt. Minél erősebb a hardvered, annál szebben néz ki a játék.

Az ígért négy csillagrendszer nem lesz túl kevés? Hogyan kell ezt az egészet elképzelnünk?

Ezt is csak valamelyik későbbi Phoenix játékba illesztjük be.

Azt írjátok, hogy kizárólag amigás szoftvereket használtok a fejlesztéshez. Mire van tehát szüksége az embernek, ha egy ilyen játékot szeretne létrehozni? Milyen szoftvert és hardvert használtok?

A legfontosabb hozzávaló a türelem és a becsvágy. Szoftvereink között a Lightwave, Cinema4D, DPaint, Photogenics, Ppaint, StormC, Camouflage és Octamed szerepelnek első helyen, a hardver főbb elemei pedig: PowerUp, 68030, -40, -60, Prelude, CV64/3D.

Azt írjátok: a hajókat egy saját editorral készítitek. Ráteszitek ezt a szerkesztőt a CD-re is, hogy aztán minden játékos a maga kénye-kedve szerint gyárthassa a legkülönfélébb hajókat?

A hajókat és a textúrákat időközben már nem azzal a szerkesztővel készítjük, hanem közvetlenül a Lightwave-ből vesszük át. Mindenesetre lehetséges, hogy egy küldetés-szerkesztőt fogunk a CD-n mellékelni.

Láthatunk majd a Phoenix-ben introt, átvezető filmrészleteket?

Hogyne, sőt, ezeken túl animált eligazítást, eredményhirdetést és még sok mást is láthattok.

Hogyan repülhetünk majd bolygóról bolygóra? Valós időben, valamiféle hiperugrással, vagy a máshol már alkalmazott időgyorsító funkció segítségével? Számíthatunk itt és a játék már részeiben meglepetésekre?

A bolygók közti utazás a fent említett módosítás áldozata lett. A Phoenix egy hajó fedélzetén játszódik, onnét indul a küldetésekre a "Dancing Devils".

Végül a legfontosabb kérdés: Mikor készültök el a játékkal?

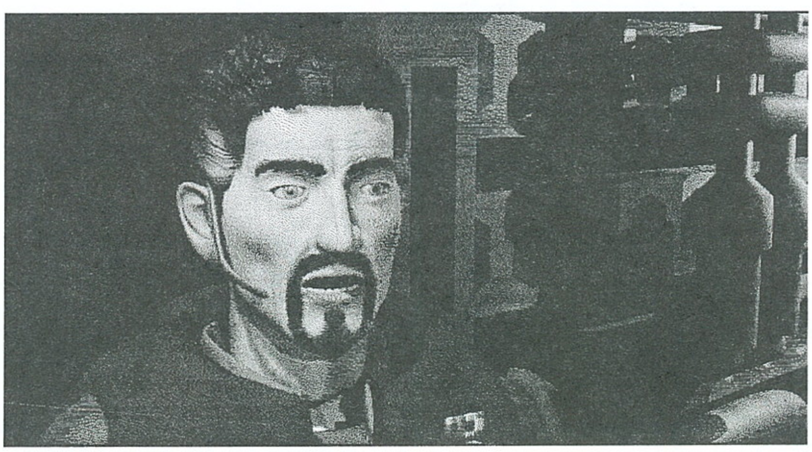
Konkrét időpontot még nem tudunk mondani. Mindenesetre a Phoenixnek 1999-ben meg kell jelennie. Friss információért látogasd meg honlapunkat:

http://www.chiemgau.com/apc&tcp

Reméljük, mielőbb kipróbálhatjuk a Phoenixet...



Így készülnek a Phoenix karakterei: Fent látjátok a kézzel rajzolt, alatta pedig a raytrace-elt protrét.



Vannak olyan programok, melyek szinte hozzátartoznak egy Amigához. Ilyen program a Dietmar Eilert által készített GoldED is. Manapság már a 6-os verziószámig jutott, és felvette a Studio elnevezést is.

GoldED
Studio 6

Mi a GoldED?

Ha nagyon egyszerűen szeretnék fogalmazni, azt mondanám: szövegszerkesztő. Bár tulajdonképpen mégsem az, hiszen egy szövegszerkesztő általában dokumentumok szerkesztésére való, kezeli a betűtípusokat, képes tördelni stb. De a GoldED-et mégsem lehet másképp nevezni, hacsak nem egyszerűen szerkesztőnek vagy editornak. Ugyanis a GoldED egy szöveg formátumú fájlt képes szerkeszteni, ami - mint tudjuk - sokféle lehet. Például a C nyelven íródott programok forrásainak, HTML és AmigaGuide dokumentumoknak, ARexx makróknak mind-mind az egyszerű text formátum az alapja. Ez eddig persze nem hangzik valami egetrengetőnek, hiszen a CygnusED vagy az operációs rendszer részét képező ED parancs is képes szöveges formátumú fájlok kezelésére. Én már nagyon régóta használom a GoldED-et, előtte az egyetlen lehetséges alternatívát a CygnusED-et használtam. De higyjétek el, a kettőt nem lehet összehasonlítani. A GoldED olyan program a szövegeditorok között, mint a DirectoryOpus Magellan a fájlkezelők között...

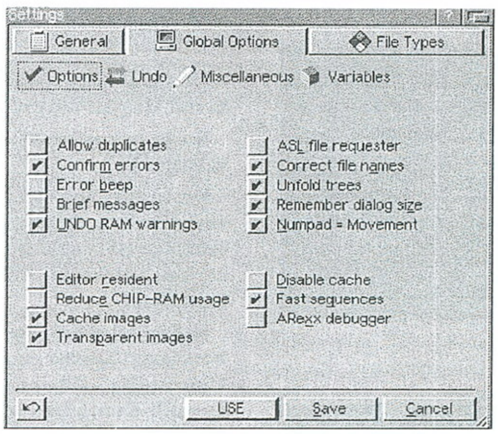
Mi kell hozzá?

Eme kis bevezető után nézzük a program hardverrel és szoftverrel szemben támasztott igény(telenség)eit. A készítők szerint a futtatáshoz elgendő egy Amiga, amiben legalább 68020-as processzor üzemel (vagy egy ennek megfelelően beállított UAE), 2 MB szabad memória, 5 MB szabad kapacitás a merevlemezen, és AmigaOS 3. Azonban az ajánlott konfiguráció 68030 vagy jobb, legalább 8 MB memória, és grafikus kártya ajánlott (egyre több az ilyen program). Itt jegyzem meg, hogy a GED nem használható 640x400 felbontásnál kisebb módokban. Kell még CD meghajtó is a telepítéshez és az esetleges későbbi konfiguráció módosításokhoz.

Mit kapunk a CD-n?

A GoldED Studio 6 biztosan rajta lesz. :) Megkapjuk még a GoldED 3-at, és a GoldED 4-et is. Utóbbi kettőt a dokumentáció alapján odaadhatjuk bárkinek. Azoknak akik nem rendelkeznek internet hozzáféréssel, a CD-n megtalálható a teljes GoldED homepage is. Processzor optimalizált verziók, plugin-ek, a program lefordításához szükséges forrásfájlok, dokumentációk angol és német nyelven foglalják még a megabájtokat a CD-n.

Telepítés



Törvényszerűen a jól bevált Installer programmal történik, ebben nincs semmi „varázslat" :). Először a felhasználói tudásunknak megfelelő szintet kell kiválasztani, szerényen válasszuk az „Expert"-et hogy mindent beállíthassunk. Ezután ha van már régebbi GoldED-ünk, eldönthetjük, hogy frissítjük vagy egy új könyvtárba telepítünk. Nevünk és a serialcode megadása után választhatunk Minimum (minimális, 500kB), User defined (ahogy akarjuk, legfeljebb 25MB), vagy Typical install (általános, 2MB) üzemmódok közül. Ezek után az Add-Ons (tulajdonképpen ezek a plugin-ek) beállításai következnek, ezek közül mindenki kiválogathatja azokat, amikre szüksége lehet. Van itt kérem minden mi szemszájnak ingere:

WebWorld (HTML szerkesztő)

AmigaGuide Publisher (AmigaGuide szerkesztő)

Rogets Thesaurus (angol szinoníma szótár 100000 szóval)

Support for StormC (StromC-hez menük, eszköztár)

Support SAS/C (SAS/C-hez menük, eszköztár)

Support for other C compilers (egyéb általános C fordítókhoz menük, eszköztár)

Support for Assembler (assembly nyelven programozóknak)

Scripting (scriptek, pl. Startup-Sequence szerkesztéséhez)

Fax (kapásból képes faxolni, ha van a gépünkön telepített STFax program)

Support for Microdot (az ismert levelező-programmal küldhetünk email-t)

Support for Thor (egy kis hírolvasás)

Joyce Spell Checking (angol és német helyesírás ellenőrző, a hibás szavakat már gépelés közben kiemeléssel jelzi)

PCL printing utility (nyomtató kezelő lézernyomtatókhoz)

Installer Wizard (a szabványnak számító Installer programhoz készíthetünk vele scripteket)

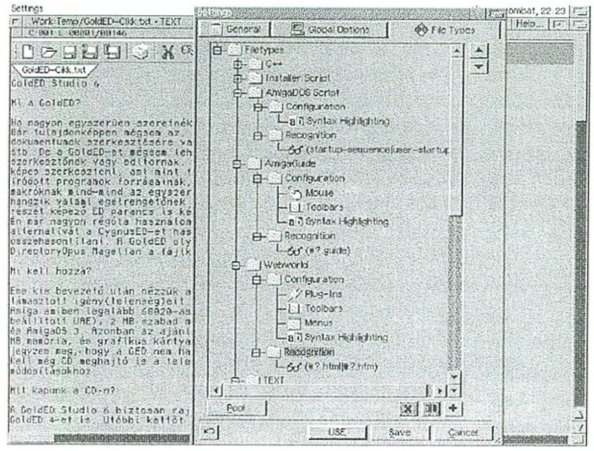
Text Register (ezzel kis fülek formájában válogathatunk a megnyitott dokumentumok között)

Minesweeper (egy kis aknakeresés jól jön ha már nagyon elfáradtunk a cikkírásban...)

Mit tud a GoldED?

A legnagyobb előnye a többi editorral szemben, hogy a felhasználói felülete teljesen szabadon alakítható, mindig az adott feladatnak és ízlésünknek megfelelően. Az egész program a 119 belső parancsra épül. Minden menü, nyomógomb, billentyű egy belső (esetleg külső) parancsot hajt végre. Ezeket szabadon átírhatjuk, így az is előfordulhat, hogy ugyanaz a verziójú program a barátunknál teljesen más. Na de pont ezért szeretjük az Amigát, mert minden a kedvünk szerint variálható nemde? Egyébként minden gombhoz, listaelemhez, beviteli mezőhöz tartozik rövid angol nyelvű segítség, melyet az ablak jobb felső sarkában lévő kérdőjellel aktiválhatunk. Ez persze csak a „sallang", ezenkívül még számos apróság könnyíti meg az életünket. A legtöbb és leggyakrabban használt formátumokhoz gyárilag mellékelnek beállításokat, amiket szintén a saját kedvünkre alakíthatunk. A szövegformátum funkciójának megfelelően egyes kulcsszavak más-más színnel jelenhetnek meg, így pl. nagyon

GOLDED STUDIO



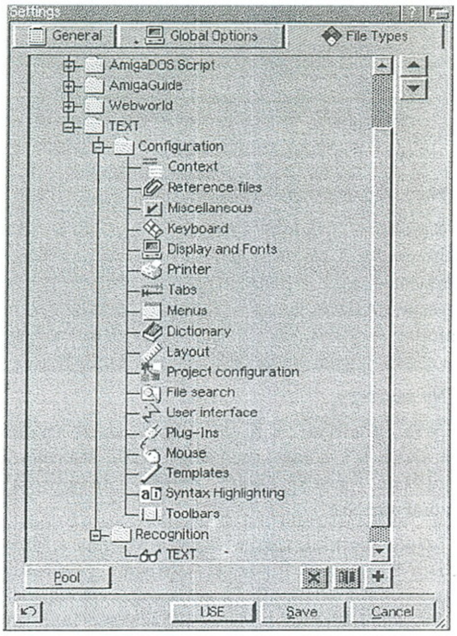
könnyen eligazodunk egy AmigaGuide, egy HTML dokumentum vagy egy C nyelven íródott program forrásában. Automatikus szöveg igazítással bizonyos szövegek az enter lenyomása után a "helyükre" kerülnek. Ezzel minden plusz fáradtság nélkül kialakítható pl. az alábbi elrendezés:

```
Version >NIL: exec.library 39
If NOT WARN
    If EXISTS MUI:Docs
        If EXISTS HELP:dummy
        EndIf
    Assign ADD HELP: MUI:Docs
    EndIf
EndIf
```

Készíthetünk sablonokat (Templates) is, így egy bizonyos szó begépelésekor történik valami. Hogy mi, az csak rajtunk múlik, elindulhat egy program, lefuthat azonnal egy makró, végrehajtódhat egy belső parancs, vagy akár resetet is csinálhat a gép. Ez arra is jó lehet, hogy általunk gyakran használt részleteket egy adott szó begépelésekor automatikusan a szövegbe illesszen a GoldED. Az elrejtés funkcióval (Fold) egyes szövegrészeket egyetlen billentyű-kombinációval elrejthetünk. Ez jól jöhet a programozóknak: egy már kész procedúrát elrejthetnek, ezzel jobban áttekintehtővé téve a forrást. A több-fájlos kereső (Multi-File Search) segítségével sztringeket kereshetünk az általunk megadott fájlokban. Készíthetünk makrókat teljesen interaktív módon, hiszen a GoldED ezt is tudja. Az éppen szerkesztett szöveget akár azonnal futtathatjuk makróként, persze ez azzal a kockázattal jár hogy GoldED-ünk esetleg „megőrül" a hibásan megírt makró miatt. A program összes funkciója szabadon működtethető ARexx interfészen keresztül, így az Amineten is számtalan makrót találhatunk. Ha még nem említettem volna, ennyi tudás mellett is a GoldED funkciói veszettül gyorsak, szinte minden pillanatok alatt megtörténik.

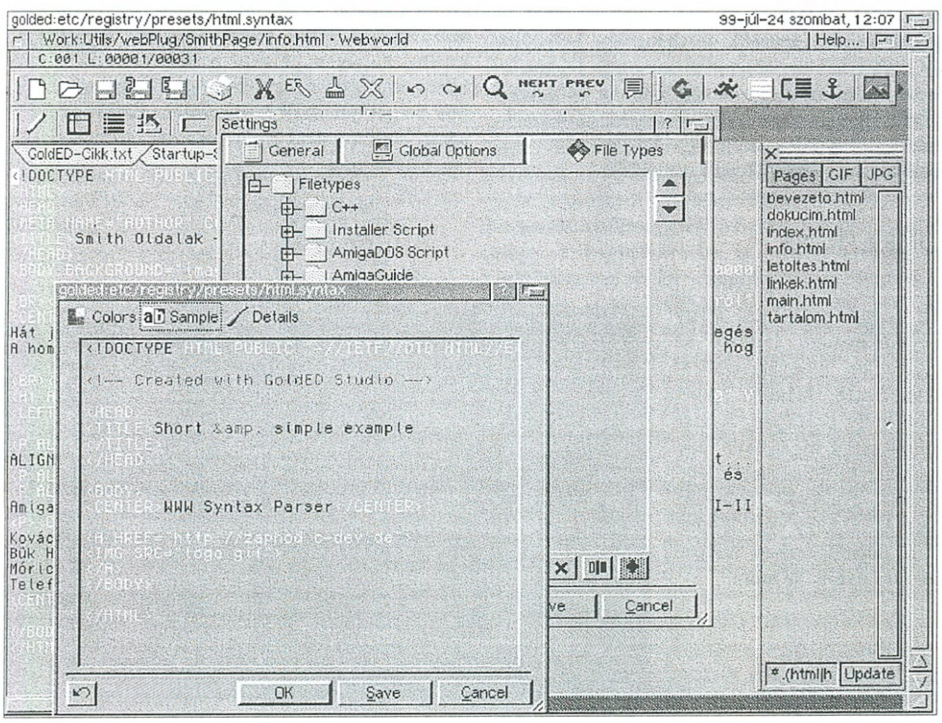
Végezetül

Összességében nagyon jó kis program a GoldED Studio. Nincs hiányossága, mindent tud, amire munkánk során szükségünk lehet. Mindenkinek ajánlom, de legfőképpen programozók részére készült, hiszen ők azok, akik igazán kihasználhatják a GoldED által nyújtott fantasztikus lehetőségeket. Azonban aki csak a Startup-Sequence szerkesztésére használ editort, annak nem érdemes megvennie, az egyébként nem borsos árnak számító X forintért.



Aki programokat vagy HTML oldalakat készít pénzért, annak hamar megtérül az ára. Használatával rengeteg idő (mint tudjuk, az idő pénz) megtakarítható. A CD mellékleten megtalálható a demóverzió, ami csak abban különbözik a teljestől hogy nem lehet a szerkesztett szöveget elmenteni... A következő számban reményeink szerint elkezdődik a GoldED Studio 6-ról egy részletes leírás, ami ismerteti a menük és beállítások minden lehetőségét. Találkoz(z)unk egy hónap múlva!

- Smith -



GoldEd Studio 6

Mínusz

- az ablakok pozícióját nem lehet elmenteni
- sok helyen w!ndoz stílusú csúszkák vannak, jobb lett volna ha marad a sima Amiga GUI

Plusz

- minden személyre szabható
- iszonyú gyors

Gépigény

Amiga vagy UAE (minimum 68020), AmigaOS3, 2MB RAM, 5 MB szabad hely

Összegzés

Aranyat ér... **95%**

Wavemaker

Na......Szevasztok Tesókák!

Remélem, frankón kihasználtad a Nyár adta lehetőségeket (minden lyukat bevarrtál, mindent elszívtál, amit lehetett...). Rohadtul utálom a nyarat, utálom, hogy a t***mön folyik a víz, minden cica elővesz a lehető legrövidebb ruháját, és a szokásosnál sokkal több sört kell meginni...

Na mindegy.

Arra ez a Nyár is jó volt, hogy ismét szénné varassam a karomat, meg hogy elköltöztessem a kedvenc kocsmámat (ahol dolgozom) Szombathelyre.

Szeptembertől frankón várlak a Murphy's Mojo Club-ban egy sörre. Majd remélem összespanoskodunk jól. **(A reklámdíjat szíveskedjék a kasszánál fizetni - a törd., aki szívesen inna egy korsó csapolt Heinekent a mörfinél, vagy bárhol...)**

A legutóbb azt mondtam, hogy a Meta-Nurbs objectekről fogok írni. Sajnos ez most nem jött be, mert elszakadtam az 5.5-ös LightWave-től. Tudom, hogy szégyen pc-vel dolgozni, de azért nem volt olyan rossz.

Úgy gondoltam, előkaparok egy nagyon faja kis programot. Végül is egy külön program, de a LightWave nélkül nem sok mindenre jó. A program neve WaveMaker. A progiról már készült egy cikk egy régi GURU-ban, ebből én is felhasználtam pár dolgot, de nagyrésze a saját tapasztalatom eredménye.

A WaveMakert az Axiom Software cég nyomatta ki. Én a 2.0-ás verziót probáltam, megmondom őszintén, nem tudok róla, hogy lenne további változat. A program kifejezetten kezdő LightWave-esek számára készült, bár szerintem egy-két dolgon lehet csodálkozni. A WaveMaker nem csinál mást, mint előállít egy scene file-t, amit átnyomat a LightWave-be és azt ott lehet lerenderelni. Az egész progi arra szolgál, hogy sima logo mozgatásokat tudj animálni, mert anim sceneket generál. A frankó az az egészben, hogy a LightWave-ben addig és úgy alakítod az animot, ahogy Te akarod. Lehet, hogy a legsilányabb effektet összekevered az ötleteddel, és máris kész egy faja anim, amit akárhova felhasználhatsz. Jobban megnézve a TV adásokat van egypár olyan silány anim, hogy az eszem megáll. Ez főleg a városi TV-kre vonatkozik (természetessen részvétem a kivételnek).

A lényege az az egésznek, hogy párhuzamossan kell futnia mindkét proginak. Ha nincs elindítva LightWave, a WaveMaker majd figyelmeztet, hogy ezt azért intézd el, ha valamit csinálni is akarsz. Nem értem, a LightWave nem figyelmeztet fordított esetben, ki érti ezt? Micsoda egy gannyhalom.

Ha elindult a progi, baloldalt látsz egy menüpanelt. Itt vannak végig az alapgombok, melyeket ha lenyomsz, további panelek jelennek meg. A legtisztább az lesz, ha szépen sorban leírom, melyik gomb mit jelent.

SMART ANIM

Ha megbököd, a progi generál egy véletlen animot. Az egyetlen dolog, amit kérdez, hogy milyen logo legyen az animaciban. Már betöltött, vagy most töltesz be egyet, vagy ne is legyen logo. Create és ok. Szerintem a smart anim-mal nem sokra mész, mert elég zagyva dolgokat generál, de mindenképp érdemes kipróbálni.

PREFABS

Na ez egy igennagyonfaja dolog a progiban, előre készített scenek vannak. Csak meg kell mikrózni őket. 16 darab igennagyonfaja kis anim van, amivel mást nem kell csinálnod, mint berakod a logo-t, és beállítod, hogy milyen hosszú legyen a mozgási idő és az a rész, amíg a logo-t kitartja a végén az anim. Ennek azért van értelme, mert amíg a logo áll, addig a háttér még tovább mozog, simán animál tovább, a háttér akár egy új fellirat is beugorhat, de lehet, hogy csak a színek változnak. Ki kel próbálnod mindegyiket, mert mindegyik igennagyonfaja kis script, van egy kettő ami frankón dizájnos, például a News Bump vagy a Stock Exchange. Persze nem biztos, hogy neked mind tetszeni fog, de én jót szórakoztam rajtuk.

LOGO

Na. Ez most mi a rák lehet.

MOTIONS

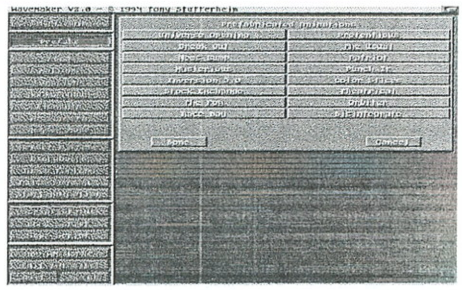
Ezek azt hiszem, egészen egyértelmű dolgok. Vagy talán mégsem. Püff. 25 fajta mozgás van, oda-vissza alapon (mint a pofon). A logo mozgását tudod beállítani, külön a bemozgást, azt a rész amikor a logo nem mozog és a kimozgást. Arra azért figyelj Tesó, hogy a mozgásfázisok legyenek összhangban. Lehetőleg egy jobb felső sarokban lévő logo-t ne jobbra fel indíts ki, mert nagyon sok értelme nem lesz. Persze vannak absztrakt művészek, ezek azok, akik két karikára meg egy háromszögre azt mondják, hogy ez a Mona Lisa bullája.

DURATIONS

Itt tudod beállítani, hogy milyen hosszú legyen az animod, de csak az, amit te raktál össze. Minden lépést külön tudsz beállítani. A már említett anim végén lévő logo kitartása, az anim elején lévő kitartás. Nagyon franyesz dolog az is, hogy egyből lehet látni, másodpercben milyen hosszúra nyúlik az anim.

BACKGROUND

Na kezd érdekes lenni a dolog. Ha már egyszer van egy pöpec kis animod, nem ártana a hátteret is megdolgozni. Négy lehetőséged van. Tehetsz sima egyszínű hátteret a Solid kapcsolóra lökve, a szokásos három RGB tolókával tudod beállíani a kivánt színt. A Gradient-tel színátmenetet tudsz szülni, nyolc fajta színátmeneted van. Mindegyikhez van két színed, amikkel variálni tudsz. Image-dzsel egy image-t tudsz beimédzselni. (Püff neki) Sequence, na ez már érdekes. A háttérben egy anim futhat, amit a leghosszabb bökő segítségével választhatsz ki. Ha azt akarod, hogy az animod ismétlődjön a háttérben, akkor a Loop Sequence gombot



kapcsold be. A Sequence Loop Lenght-nél beállított frame-nél fog ismétlődni, a lépésközt pedig a Frame Offsett-nél tudod adagolni.

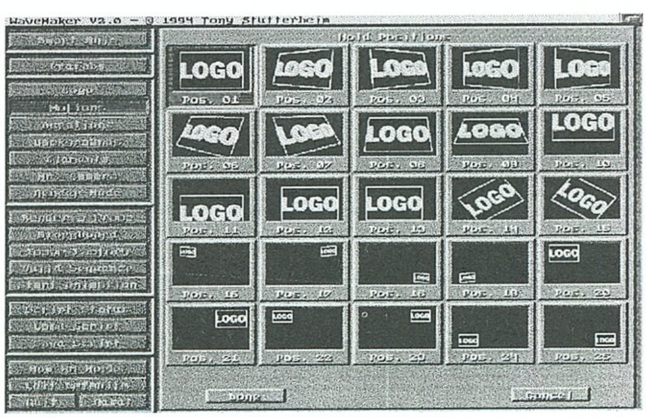
ELEMENTS

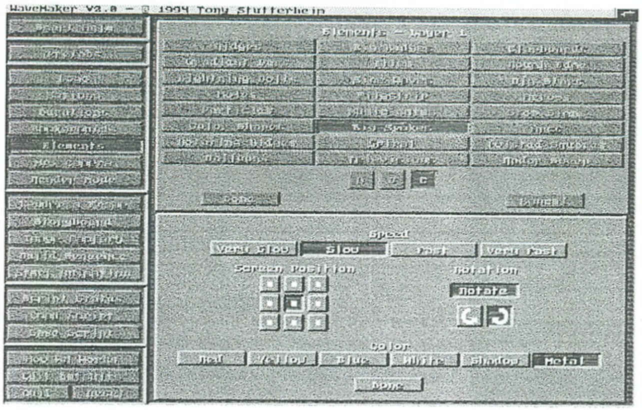
Na végre. Elértük végre azt a pontot, ahol megsodrom még ezt a joint-ot. A gombra bökve be tudod állítani azt, amiről egész eddig beszéltem. Nyolc egymást fedő, ám nem összefüggő rétegben beállíthatod, hogy mi történjen a nyomorult háttérben. Összessen 72 darab fajta animot tudsz beállítani. Ezek mindegyike a logo-d mögött mozog. Majdnem mindegyiket lehet paraméterezni, de vannak kivételek, ilyen például a firework. Elég sok benne a gagyi, de ha bekevered egy másikkal, faja dolgok jöhetnek ki a darálón. Kiemelnék egy párat, amit mindenképpen érdemes megnézni:

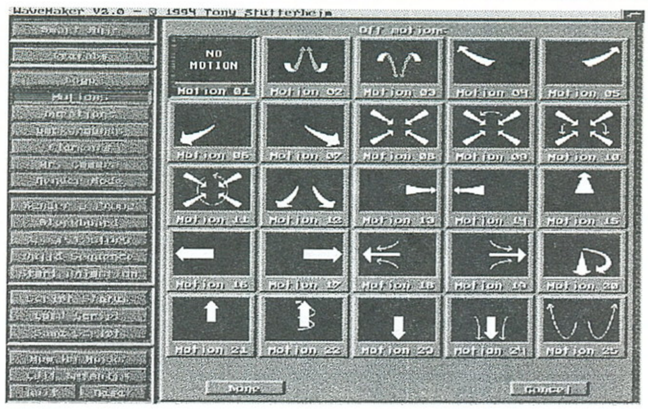
Swirls

Insanity Sticks

Fireworks







Fancy Confetti

Mystery Tube

Tiles

Sine Waves

Twisted Squares

Ha megnézed ezeket, észreveheted, hogy tök primitiv kis objectek mozognak, csak éppen nagyon frankón ki lett találva az a mozgás. Végül is az egésznek ez a lényege. Nem kell szilikon mellű cicáknak ugrálniuk a monitoron ahhoz, hogy faja legyen a dolog, a lényeg az, hogy legyen egy oké ötleted és azt csináld meg frankón. Felesleges a sok paraszt vakítása, egy jó ötlettel Tiéd lehet a Világ és Te lehetsz a Don (LaManti).

Nem fogom most felsorolni mind a 72 animot, majd szépen végignézegeted, de a paramétereket azért leírom, hogy mi micsoda:

Action

Mit csináljon a tárgyad, mozogjon vagy ne mozogjon

Number

Az alkotó elemek száma, kevés vagy sok

Rotate

A tárgy forgását irányíthatod, melyik irányba és milyen sebességgel

Direction

A tárgy mozgásának iránya, ha a középső kör alakút választod , akkor nem fog mozogni

Speed

A sebességet tudod állítani, az egyenes vonalú mozgásnál és a forgásnál más más a beállítási lehetőség.

Thickness

Az animban szereplő elemek szélessége.

Screen position

A tárgyak elhelyezkedése a képernyőn.

Color

Hmmmm...?

Mr.CAMERA

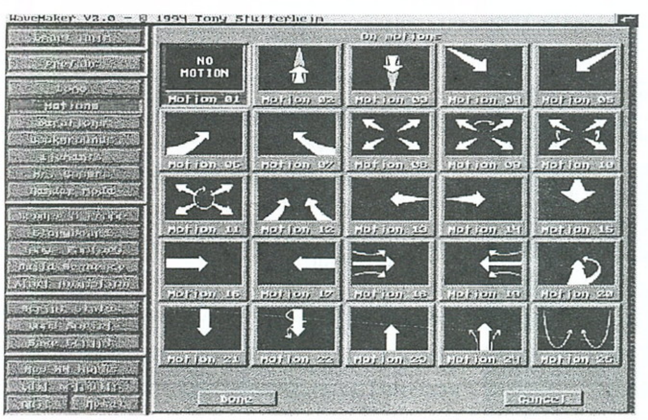
(Don Camera La Manti Da Capone)

Ezek után beállítod, hogy milyen legyen a kamera elhelyezkedése, kicsit közelebb az eseményekhez, defaulton, vagy kicsit meszebb legyen a partytól.

RENDER MODE

Beállíthatod, hogy milyen legyen a felbontás (gyors, szakszerű és vérmentes). Három alap már be van állítva, ezeket nem tudod variálni, de az Expert Options-ban beállíthatod a saját szád íze szerint a felbontást és néhány effektet is. (Antialising, motion blur.) Vedd figyelembe, hogy a gép által kreált beállítás milyen, és mindenképpen javítsd ki, ha nincs nagyon franyesz géped. Fontold meg, hogy miket kapcsolsz be, mekkora az Antialising, mert rohadtul le tudja lassítani a renderinget.

Ha eddig megvagy, akkor elvileg van egy scene-d, amiben egy logo ide-oda mozog, tekereg, vonaglik, a háttérben is folynak az események és a háttered is oké. Ha ki akarsz számoltatni valamit, akkor át kell nyomni az egészet a LightWave-be. Mentsd el a scriptet az alul lévő gombbal, az egészet egy LightWave scene fájlba fogja elmenteni a WaveMaker/WM_Script& Scenes könytárba, amit később simán be tudsz tölteni a LightWave-be is. Válts screen-t a LightWave-be, és ha csináltatsz egy prewiev-t, láthatod, hogy mi lett az eredmény. Ha akarsz, lerendereltethetsz egy-egy képet a színek miatt, vagy ha biztos vagy magadban, mehet a trace. Ne felejtsd el, hogy a scene-t Te még tudod változtatni úgy, ahogy akarod. Mindenképp érdemes a háttérben mozgó tárgyak Surface-én állítani, mert nem a legjobbak. Lehet a kamerán is változtatni, vagy a fényeken, egy jó spotlámpa frankón fel tudja dobni az animot.



Na, végül is idáig tartott az anim elkészítése, az ez után következő gombok szerintem teljesen feleslegesek - talán egy kivételével. A többi gomb a kép kiszámításával foglalkozik, amit szerintem jobban be tudsz állítani a LightWave-ben. Az egyetlen dolog, ami ér valamit, az a StoryBoard. Ezzel az opcióval egy képet tudsz készíteni, amin 9 vagy 16 kis képkocka van az animodból. Beállítod, hogy melyik scene-t számolja ki és hova mentse el azt. Meg tudod adni, hogy melyik szakaszt renderelje a maki, 9 vagy 16 képecskéd legyen, a felbontást is beállíthatod, és még azt is, hogy milyen színe legyen a frame-eket elválasztó keretnek. Mert ez olyan fontos.

A Script Status még egy elég jó dolog, az eddigi tevékenységedől tudsz informálódni, hogy milyen mozgás van beállítva, milyen element stb. A Save Script és a Load Script remélem tiszta, a How WaveMaker Works pedig nem más, mint egy kezelési útmutató, szépen leírogatja, amit eddig én is leírtam. Az options menüt az Edit Defaults rejti magában, ami szinte csak elérési útvonalakat jelent, ezeket meg érdemes alapon hagyni.

Na Tesókák ennyi lenne a progi. Mondom neked, sokat ne várj a dologtól, de kezdők mindenképpen próbálják ki. A programban lévő animok nem valami oltári nagyok, de nem is rosszak és egy kis utómunkával fel tudod javítani őket. Ha nekiállsz valamilyen anim elkészítéséhez, mindenképpen gondold át jól a dolgot, a legjobb az, ha csinálsz egy vázlatot a kulcsképekről, és ez alapján dolgozol. Amint már mondtam, nem kell a sok csecse-becse, a jó ötlet és Te vagy a király.

Szevasztok Haverok, legyetek rosszak. Akinek kérdése van, segítség kell, vagy valamit kérni akar, az keressen meg valahogy. Grass barátom e-mail címére tudtok írni (mert az enyém modem nélkül nem akar működni), vagy aki szombathelyi, az akár személyesen is.

Na Csácsumicsá!!!

La Onda a Todo Madre, a Todres Madre!

Skin (da Capo la Manti)

of

Cyber Dreams Inc.

Ja, a cím:

grass@mail.matav.hu

Hol volt, hol nem volt - amikor még a most oly sokra tartott J. Collas is pelenkában totyogott -, volt egyszer egy számítógép tervező csapat. Nem volt jobb dolguk éppen, hát csináltak egy számítógépet. De nem ám akármilyet. Ők ugyanis egy Amigát csináltak. (Rosszul írom: nem egy, hanem AZ Amigát.) Igen ám, de az akkori számítástechnika még nem volt ilyen kiforrott, szegény gép állandóan lefagyott, mindig újra kellett indítani. Egy ilyen esetnél Jay pont bejött a szobába:

- Larry, mit csinál a masinánk?

- hmmm... - Larry hirtelen nem tudta mit mondjon.

- ...éppen meditál.

- Igen, és nem lehetne ezt lekezelni valahogy? (Mondjuk ilyenkor kirakna egy szép kék üres képernyőt?)

A GURU meditál

/* az olvasó olvas,

...N2 pedig ír */

A Guru tulajdonképpen a számítógép válasza a programozói, vagy felhasználói balfogásokra. Mondjuk ezeknek elég erőteljeseknek kell lenniük, hogy az Amiga elguruljon. Ugyanis a gép több szinten képes lekezelni a hibákat. Ahogy a reklám mondja: Minden szinten, szinte minden (a hibajelzéseket persze nem csak az oprendszer, hanem más programok is aktiválhatják a programozó szándékától és a felhasználó intelligenciájától függően - és függetlenül).

1. Egyszerű hibaüzenetet küld a felhasználónak. Ilyenek pl. a DOS szabvány hibaüzenetei, amiket olyankor is kaphatsz, ha nem találja a megadott állományt, készüléket, ha írásvédett állományt akarsz törölni, ha betelt a lemez stb. Ezek közt is van minőségi eltérés. Sorszámuk szerint emelkedve egyre nagyobb hibákat jeleznek. Az AmigaDOS parancsaival tudod az utolsó hibát, egy hibához tartozó számot és a számhoz tartozó hibát lekérdezni. Akár emelheted is a hibaérzékenységet, feltételként használhatod a hibakódot stb... (Nézz utána a BNAK #1 AmigaDOS leírásában!)

2. Ha megvillan a képernyő és/vagy a hangszóróból csippantást hallasz, akkor lehet, hogy kicsit komolyabb a baj. (Persze ez sem biztos, pl. a PPaint is ezzel jelzi a másik képernyőn foglalatoskodó felhasználónak, hogy elkészült a rábízott munkával.) Általában olyankor jön ez a jelzés, ha az adott feltételek mellett semmiképpen sem tudja a rendszer - vagy a program - megcsinálni, de azért nem olyan komoly a probléma, hogy ne tudná lekezelni a hibát.

3. Recovery Alert: Ez elég erőteljes hibáknál szokott előfordulni. Ez - mint a neve is mutatja - még helyreállítható. Ilyenkor egy fekete képernyő felső harmadában lévő sárga keretben kiírja a hibaüzenetet, és a két választási lehetőséget (bal, vagy jobb egérgomb lenyomása). Érdemes figyelmesen végigolvasni az üzenetet!

4. Az előzőnél is erősebb hiba esetén egy kérdezőt kapsz az alábbi felirattal:

'Software error - task held

Finish all disk activity

Select CANCEL to reset/debug'.

A választási lehetőségeid pedig a 'Retry'-ra és a 'Cancel'-re korlátozódnak. Ha 'Cancel'-t választasz, a Guru meglátogat. A 'Retry' megnyomásakor lehet, hogy tovább tudsz dolgozni, de lehet, hogy ugyanezt a kérdezőt kapod vissza...

5. DeadEnd Alert:

(zsákutca - nomen est omen, mondaná a latin Amigás)

Na ez a tulajdonképpeni Guru. Fekete képernyő felső harmadában piros keretben piros üzenetek: 'Software failure! Press left mouse button to continue. Guru Meditation....' Eddig nem fontos, de az ezek alatt lévő számokat mindenképpen írd fel egy papírra - ha érdekel -, hogy legközelebb ne kövesd el ugyanezt a hibát és fel tudd deríteni az okait, valamint hathatós lépéseket tegyél az elkerülése érdekében. Miután feljegyezted az üzenetet, nyomj egy balost, hogy újra elindíthassa a rendszert... (egy kis megjegyzés: ha programozó vagy, csak komoly esetben használj Alerteket. Viccből semmiképpen se!)

6. A gép lefagy.

Itt elég változatos kísérőjelenségek szoktak előfordulni, attól kezdve, hogy csak egyszerűen - a reseten kívül - semmire sem reagál, csíkozza a képernyőt, egészen addig, hogy egy egyszínű képernyővel örvendeztet meg (egyesek szerint ilyenkor a képernyő színe is utal a hiba okára, ki tudja). Ilyenkor csak a reset segít. Vagy még az sem. Jó esetben reset után újraindítja a rendszert, vagy előbújik a Guru és gyorsan felírhatod az üzenetet. Rossz esetben resetelhetsz újra. Na itt valami nagy-nagy probléma van!

Jelenleg most a Guruval szándékozom foglalkozni, így csak felvázoltam a többit.

A mágikus Guru számok

Tehát a Guruüzenet több részből áll. Egyrészt van a szabvány üzenet, hogy hiba történt, másrészt hexaszámokkal utal is a hiba okára. Miért nem írja le közérthetőbb módon? Gondold el, mekkora lenne a ROM, ha ilyen üzenetek foglalnák benne a helyet: 'A lusta programozó nem kérdezte le, hogy van-e fpu a gépben, mielőtt fpu-s libraryt hívott volna.', vagy: 'A program nem bolondbiztos: osztás nullával', meg ilyesmi...

A legfontosabb a baloldali nyolcjegyű hexa számsor feljegyzése. Ennek jegyei fogják körvonalazni a hiba típusát. A második nyolcjegyű hexaszám a címét adja annak a folyamatnak, ami a hibát okozza. Ez rendszerint csak Assembly programozóknak mond valamit, azok meg úgyis kívülről fujják a 'Guru Reference Manual'-t...

Két nagy csoportja van a hibáknak: CPU és rendszer szoftver hibák.

CPU hibák

0000000x - tehát mind nulla, kivétel az utolsó, ahol x=

2 busz hiba (hardver)

3 címzés hiba (ugye a szavaknak páros bájton kéne kezdődniük)

4. illegális parancs

5 osztás nullával

6 CHK parancs

7 TRAPV parancs

8 Privilege Violation a privilégium megsértése (a hegedűs előjoga?)

9. Nyomkövetés

A 1010 emulációs művelet utasítás A000-AFFF között

B 1111 emulációs művelet utasítás F000-FFFF között

Tudom ezek egy átlagos ember számára nem mondanak sokat. Nézzünk egy példát:

Guru: 00000005 00C13870

Ez azt jelenti, hogy egy program a C13870 címen nullával akart osztani. (Hát, szerintem a programozó feladata lenne megoldani, hogy ilyesmi ne forduljon elő. Nem?)

Rendszer szoftver hibák

Na itt egy kicsit másképp osztjuk fel az első nyolc jegyet. Guru: aabbcccc

Az 'aa' mondja meg, hogy a hiba Recoverable, vagy Deadend jellegű. Ha 'zsákutcáról' van szó, az első jegy tuti, hogy 8, egyébként 0.

Ezenkívül ez mutatja, hogy eszköz (szoftvermegjhajtó), library, vagy erőforrás-probléma esete forog fent (az előzővel kombinálva):

01 Exec programkönyvtár (library)
02 Graphics
03 Layers
04 Intuition
05 Math
06 Clist
07 AmigaDOS
08 Ram Handler
09 Icons
10 Audio eszközmeghajtó (device)
11 Console
12 GamePort
13 Keyboard
14 Trackdisk
15 Timer
20 CIA erőforrás (resource)
21 Disk
22 Misk
30 BootStrap egyéb
31 Workbench
32 Disk Copy

'aa' 04 ... Helyreállítható hiba az Intuition könyvtár hívásakor

84 ... Fatális hiba az Intuition könyvtár hívásakor

A 'bb' számhelyek mutatják a probléma fő okát:

01 nincs elég memória
02 nem képes futtatni a programkönyvtárat
03 nem képes megnyitni a programkönyvtárat
04 nem képes megnyitni az eszközmeghajtót
05 nem képes megnyitni az erőforrást
06 I/O (be-kimenet) hiba
07 nincs jel

Ezek szerint, ha egy Guru szám úgy kezdődik, hogy: '8201....' akkor fatális hiba történt egy Graphics programkönyvtár-hívásnál, amit az okozott, hogy elfogyott a rendelkezésre álló memória.

Az utolsó 4 számjegy (cccc) pár információval egészíti ki a fentieket. Ezeknek mindig az első négy jegytől függő az értelmezésük. Mivel sok tucatnyi van, talán nem kéne felsorolnom. Akit érdekel, biztosan megtalálja az Amineten a leírásukat.

Rendszerszoftver hibák esetén a második nyolcjegyű hexaszám több jelentéssel is bírhat:

1. A hibás folyamat címe.

2. Ha memória foglalás/felszabadítás probléma van, akkor a memóriablokk kezdőcímét adja meg.

3. Ha az Execet zavarja össze, a szám pl. 48454C50 (ha ezt egy hexanézőben vizsgálod, akkore láthatod, hogy ez a 'HELP' szót adja ki).

Gondolom, már felmerült bennetek, hogy mit lehet tenni a Guru ellen, lehet-e helyettesíteni valahogy (és ha igen, akkor miért nem) és ha mégis bejön valamiképpen a Guru, hogyan informálódhatunk a hiba konkrét okáról.

1a. A Guru ellen a programozó úgy tehet valamit, hogy rendesen megírja a programját, teszteli működés közben, és csak hibátlan programot ad ki a kezéből. Na ez ritka, mint a pepita holló, személyes ismerőseim közül Alan az egyetlen. (Például találkoztam olyan programozóval, aki azt sem tudja, mi fán terem az Enforcer (majd írok róla pár flekket, ha valaki nem ismerné)).

1b. A felhasználó csak annyit tehet, hogy karbantartja a rendszerét, nem telepít nyakra-főre igénytelenül megírt programokat. Tudom, hogy ezt nehéz megoldani, de nem lehetetlen. Érdemes minden program telepítését úgy kezdeni, hogy először elolvasod a dokumentációját. A korrekt programozók felsorolják a lehetséges hibaforrásokat, a más programokkal való összeakadási lehetőségeket stb. Ha ilyesmivel nem találkozol a doksiban, az nem azt jelenti, hogy nincs benne hiba. Azt jelenti, hogy a programozó lusta volt tisztességes dokumentációt készíteni a programjához. Ha pedig ahhoz lusta volt, akkor esetleg a tesztelést, hibakeresést sem tekintette szívügyének.

2. Persze hogy ki lehet váltani a Guruk egy részét. Ugyanis a rendszer úgy működik, hogy ha fatális hibát észlel, akkor egy memóriacímből kinézi, mely rutint kell meghívnia ahhoz, hogy szépen kirakja a Guru képernyőt, kiírja az üzenetet és egérgombnyomásra várjon. Ennek a címnek a tartalmát bárki, bármikor átírhatja. (Azért Te még ne írd át!) Így tesz pl. az MCP 'NoGuru' funkciója is (ha jól látom, az Exec Alert() függvényét irányítja magára), hogy egy valamivel barátságosabb információs ablakkal és több választási lehetőséggel kápráztasson el minket. Na azért ez sem százszázalékos. Az Amineten találhatsz olyan programokat is, amik csak ezt tudják. Az a tapasztalatom, hogy ezek általában az ún. 'stack problémák' esetén működnek kifogástalanul.

3. Ha már mindenképpen beköszönt egy szép kövér Guru, nem kell kétségbe esned. Feljegyzed a már említett karaktersorozatot, és betöltesz egy olyan programot vagy adatbázist, amely megjeleníti a megadott számhoz tartozó hibaleírást. Ilyet szintén találhatsz párat az Amineten is, mondjuk a dev/debug, vagy az util/... könyvtárakban:

Alert

· CLI/Shell-ből indítható, paramétereként a Guru számot kell megadnod.

Guru

· Egy grafikus felhasználói felülettel megáldott adatbázis. **(...és egy összement, majd megszűnt mag - a törd.)**

Guru99

· Németnyelvű Guru guide.

...és még van egypár.

Ezekből megtudhatod szinte az összes létező kombinációhoz tartozó (csak egy 32 bites szám összes lehetséges variócióját lehet mindössze szó) hiba rövid ismertetését. Persze mindegyikben van párszáz nem dokumentált is...

Szóval, a sokat szidott Guru még mindig tisztességesebb megoldás, mintha a rendszer egyszerűen kiírna: 'A rendszer meghalt. Nyomd meg az ANY billentyűt!'

Napi Kettő

David elmagyarázta a dolgok állását Jaynek és abban maradtak, hogy ezt nyugodtan így hagyhatják. Igen ám, de mi legyen a neve? Szerencsére Gurunak nevezték el, mivel kedvenc olvasmányuk a Káma Szutra volt. Képzeljétek el: lehetett volna az Ezeregy éjszaka meséi is, vagy a Biblia. Most dervisnek, vagy rabbinak hívnánk. (Hogy mondanád azt, hogy az Amigám épp most 'dervisezett el'?) (Én csak most értettem meg, honnét származik a „Várj, amíg feláll a rendszerem" kifejezés - a törd.)

A kingconról jutott az eszembe (mehet a vicc rovatba) (miért, szerinted az egész mag nem az? - a törd.)**:**

Bemegy egy pofa az afrikai hangszerek boltjába:

- Jó napot kívánok, sajnos elrepedt az afrikai harangom. Nem tudna ajánlani valamit?

- Hát, afrikai harangunk, az momentán nincs, de jöjjön ki a raktárba, mutatok valamit.

Kimennek.

- Látja, itt ez a majom. Ezt használhatja a harang helyett.

A pofa kipróbálja, és tényleg szépen kong a majom. Kifizeti az árát, és kimegy a boltból. A keresgedő udvariasan kikíséri. Alig érnek túl a küszöbön, amikor a pofa rácsap a homlokára:

- Most jut eszembe, van nekem otthon egy afrikai hárfám. De sajnos nem tudom használni, mert elszakadt a húrja...

- Semmi probléma uram, jöjjön be! Sajnos nincs szerencséje, az utolsó afrikai hárfámat és a hozzávaló húrkészletet eladtam. Viszont ez a majom, amit az előbb megvásárolt tőlem, helyettesíteni tudja a hárfát.

A pofa kipróbálja és tényleg szépen szól. Elragadtatottan kiált föl:

- Csodálatos ez a majom: ben húr, kinn kong!!

KingCon

Haj, milyen jó lenne, ha most ezt a bejegyzést - itt a Magellán II. listázójában - egyszerűen megfoghatnám és bedobhatnám a Shell ablakába, hogy ne kelljen begépelni már megint ezt a hosszú útvonalat...

Mire a Shell-ablakot sikerült az előtérbe hoznom, már megint elfelejtettem az úvonalát... De jó lenne, ha a Shellnek is lenne állománykiválasztója, vagy legalább beírná az útvonalakat...

Ugye te is átkoztad már a Shellt, hogy állandóan kigördülnek belőle az üzenetek?

Nem? Akkor TE ne használd a KingCont!

A használatához 2.x, 3.x KickStart szükséges!

1. A KingCON összehasonlítása a CON-nal

A WB 2.x konzolja - a CON: - aránylag használható, de pár kényelmi funkció -, ami megkönnyíthetné az életünket - hiányzik belőle. A KingCON - a továbbiakban kcon - teljesen helyettesíteni tudja a konzolt, és még felül is múlja néhány érdekes tulajdonsággal:

· Állománynév kiegészítés

Begépeled az állománynév első pár betűit, lenyomod a Tab billentyűt és - voilá! - a név maradékát kitölti. Ez kicsit gyorsabb, mint egy hosszú állománynevet begépelni (természetesen a 72 szintű útvonalával együtt) és csökkenti az elgépelésből adódó hibalehetőséget. Természetesen ez a funkció nem csak a Shell-promptnál érhető el, hanem minden beviteli mezőben, amit a konzol kezelő menedzsel.

· Visszanéző puffer

Egy gördítősávot rak ki a jobboldali ablakkeretre, hogy megtekinthesd az ablakban eddig megjelenített szöveget. Nagyon jó dolog, amikor pl. az ablakból kifut a szöveg, mert nem fér el benne és ilyenkor vissza tudod nézni. A puffer természetesen ki-bekapcsolható, és tartalma elmenthető akár egy állományba is.

· Shell menük

A gyors elérése az ablak méretezésének, törlésének, illetve pl. az előbb említett és a parancspuffer kezelése.

· Az alapbeállítások tárolása egy környezeti változóban.

· Jump-scroll

Ezzel egy kicsit növeli a kiíratás sebességét.

· Ikonizáció

A konzolablakot applikációs ikonná kicsinyítheted a WB képernyőjére. Az ablak tételsorában van is egy gomb, amivel gyorsan ikonizálhatod.

· Aszinkron előregépelés

Nyugodtan begépelheted a következő parancsot, amíg az előzőleg kiadott kiírja a kimenetét.

· Támogatja a 'fogd és vidd' technikát.

Megfogod a WB egyik ablakában az egyik ikont és beleejted a konzol ablakába és - láss csodát - kiírja az állománynevet. Ez működik DOpus listázóból is.

· Megjelenítheti az aktuális könyvtár nevét az ablak tételsorában.

· Az egérrel mozgathatod a szöveges kurzort a beviteli sorban.

· Használhatsz ún. non-proporcionális fontkészleteket is a konzolablakban.

· Intelligens parancspuffer.

Például kiküszöböli az azonos parancssorok tárolását, törölhető, meg ilyesmi.

· Van még egy pár, de arra a leírásban bőven kitérek majd.

A kcon nem a konzol megpatkolása, hanem egy teljesen újraírt konzol. Használhatod akár úgy is, hogy teljesen kiváltsa a konzolt, tehát ha egy program a konzolt szeretné használni, az majd ezután a kcont fogja. De nem muszáj...

A KRAW: egy RAW: helyettesítő, nagyon

hasonlóan a KCON:-hoz. A CON: és a RAW: közötti különbséget a DOS dokumentációja részletezi. (Szerintem ha a RAW: közvetlen használatára van szükséged, úgyis tudod, hogy mi fán terem. Ha meg nem, akkor minek?)

2. Telepítés (magyarul: installáció)

Simán elindítod a telepítő szkriptet kettőskattintással az ikonján. (Nem az Installert használja, hanem egy natúr DOS szkript. Tetszik, amit a végén kiír: Csukd be az ablakot, vagy várj örökké!) Erről már annyit írtam, minek ragozni... Technikai részletek:

· Processzortól függően a 'KingCON-handler'-t, vagy a 'KingCON-handler.020'-t bemásolja a rendszerpartíciód L könyvtárába (vagy az L: logikai egységbe). Bármelyiket rakja oda, a végleges neve 'KingCON-handler' lesz.

· A 'KingCON-mountlist'-át bemásolja a DEVS:-be.

· Felmountolja a 'KCON:'-t és a 'KRAW:'-ot.

· Opcionálisan - ha szükséges - beírja a következő sorokat az 'S:User-Startup'-ba, hogy ezekután minden rendszerindításkor rendelkezésedre álljon a kcon:

Mount KCON: from DEVS:KingCON-mountlist

Mount KRAW: from DEVS:KingCON-mountlist

Miután telepítetted a kcont és mountoltad, próbáld ki. Gépeld be az alábbiakat egy Shell ablakban:

Newshell window KCON:

vagy:

Echo "Igen, itt van!" >"KCON://///Most yo?/font topaz.22/wait/close"

(22-es topáz font nem árt, ha van)

A konzol helyettesítése kconnal

Miután telepítetted a kcont, annak DOS készülékneve 'KCON:' (és 'KRAW:' a puffereletlen változaté). Ha azt akarod, hogy ezután minden Shell ablak kcon ablak legyen, akkor:

1. a Shell ikonjában (Sys:System) a Paraméterek rovatban cseréld ki a

'WINDOWS=CON:...'

sort

'WINDOWS=KCON:...'-ra. De ekkor csak azok a Shell ablakok használják a kcont, amelyeket ezzel az ikonnal nyitottál.

2. Sok program saját konzol ablakot nyit magának. Ha azt akarod, hogy ezek is az új konzolt használják kimenetükként, akkor neked kell megkeresned azt a részt (általában a beállítások menüben, preferencesben, vagy hasonlóban) ahol a kimeneti készüléket definiálja és kocserélned a 'CON:'-t 'KCON:'-ra. (pl GoldEd, DOpus stb.)

3. Egy kicsit hekkelős megoldással a kcont egyszerűen 'CON:'-ként illeszted (mountolod) a rendszerhez. Ez egyszerű, bár a 'CON:' és a 'RAV:' készülékeket a rendszer még a 'Startup-Sequence' végrehajtása előtt illeszti a rendszerhez. A következőket kell tenned:

· A 'User-Startup'-ba még a 'Mount' parancsot tartalmazó sor előtt beírod:

Assign CON: DISMOUNT

Assign RAW: DISMOUNT

Ezzel eltávolítod ezt a két készüléket a rendszerből.

· A telepítéskor beírt sorokat is kijavítod:

Mount CON: from DEVS:KingCON-mountlist

Mount RAW: from DEVS:KingCON-mountlist

(ugye nem kell leírnom, hogy a módosítás után el kéne menteni az állományt?) **(Nem kell. De mosat, hogy megegyeztünk, miért tetted meg mégis? - a törd.)**

A rendszer következő indítása után minden konzol ablak kcon ablak lesz. Ezután nincs is szükséged a 'KCON:', 'KRAW:' készülékekre. Jó, mi?

(Mielőtt felszisszennél, hogy a mountlistában a készüléknevekre hivatkozik, elárulom, úgy van megcsinálva, hogy így is, úgy is működjön.)

Megjegyzés

A legjobb az lenne, ha először normálisan telepítenéd a kcont, ellenőrizve, hogy helyesen működik-e, mert az eredeti konzol eltávolítása után esetleg egyáltalán nem fog konzol a rendelkezésedre állni!

3. Az új lehetőségek használata pl. a Shell ablakban

A kconnal indított Shell teljesen csereszabatos az eredetivel, de néhány használható funkció is be lett építve. Például különböző billentyűzet-kombinációk, előregépelés, menük stb.

Az ebben a részben leírtak csak a kcon konzolra érvényesek, a KRAW: nem használhatja ezeket.

Hívógombok

a kiírható karcsik

A kurzor pozíciójába kiírja a karaktert. Az esetleg tőle jobbra lévő karakterek egy pozícióval jobbra mozdulnak.

Return vagy Control+M

A sor vége, és rögtön hozzáadja a parancs-pufferhez, kivéve, ha ez a sor azonos az előzővel.

Alt+Return

Mint az előző, de nem adja át a sort a Shellnek végrehajtásra.

Control+

Betold egy EOF karaktert a sor végére.

Control-J vagy Control+Return

Soremelés

kurzor jobb-bal

A szöveges kurzort mozgatja a sorban az adott irányba.

kurzor föl-le

A parancspuffer előző vagy következő elemét jeleníti meg.

Shift+jobb vagy Control+Z

A kurzort a sor végére viszi.

Shift+bal vagy Contrrol+A

A kurzort a sor elejére viszi.

Alt+jobb

A kurzort a következő szó elejére viszi.

Alt+bal

A kurzort az előző szó elejére viszi.

Control+jobb

A kurzort az útvonalon belül a következő részre viszi.

Control+bal

A kurzort az útvonal előző részére viszi.

bal egérgomb

A kurzort a beviteli soron belül oda viszi, ahová kattintasz. Ha a soron kívül kattintasz, nincs esemény.

Backspace, Delete

Vissza-, illetve előre törlés egy karaktert.

Shift+Backspace

A kurzortól balra lévő részt törli.

Shift+Delete vagy Control+K

A kurzortól jobbra lévő részt törli a sorból és beteszi egy pufferbe (nem a vágóasztalra!).

Alt+Backspace vagy Control+W

Törli a szót, amely a kurzortól balra áll.

Alt+Delete

Törli a kurzortól jobbra lévő szót .

Amiga+Delete

Azt a szót törli, amelyen a kurzor áll.

Control+Backspace

Állománynév részt töröl balra a kurzortól.

Control+Delete

Állománynév részt töröl jobbra.

Control+B vagy Control+X

Törli a kurzor sorát.

Control+L

Törli a konzolablakot.

Alt+fel

Visszagörgeti egy oldalt a visszanéző puffert.

Alt+le

Előregörgeti egy oldalnyit a visszanéző puffert.

Shift+Alt+fel

A visszanéző puffert az elejétől kezdve mutatja.

Shift+Alt+le

A visszanéző puffert a végére görgeti.

Amiga+V

A vágóasztal tartalmát berakja.

Amiga+Y

A Shift+Delete, vagy Control+K-val kivágott karaktereket rakja be a kurzor pozíciójába.

Control+P

Ismétli az előző szót.

Control+T

Az előző parancs argumentumait rakja be, amit a parancspufferből vesz.

Control+S

Megállítja a kimenet kiírását.

Control+Q

Újrakezdi a kimenet kiírását.

Tab

Állománynév kiegészítés

Shift+Tab

Eszköznév kiegészítés

Alt+Tab

Parancsnév kiegészítés

Előregépelés

Alapbeállítású konzolnál, amikor valamelyik program ír a konzolra és te lenyomsz egy billentyűt, akkor a kiírás megáll a Return lenyomásáig. Az aszinkron előregépelés azt jelenti, hogy ilyenkor nem jeleníti meg az általad beírt karaktereket, hanem elteszi egy pufferbe, és amikor a kimenetet befejezi, akkor onnan írja ki a prompt megjelenítése után.

4. Állomány-, parancs- és egységnév kiegészítés

Na ez egy jó dolog. Azt hiszem, mindannyian szívtunk már, mert hibásan gépeltünk be egy útvonalat vagy egy állománynevet. A kcon ad egy lehetőséget, hogy ezt megelőzzük és ez az ún. névkiegészítő funkciója. Mert hogy is csináltuk ezelőtt? Például konvertálni szeretnénk egy mp3 állományt aiff formátumba:

sys:utilities/player/mpega -s -q2 -d2 -A -T -b64 munka:zenék/rikvikmen/kerekasztal.mp3 to munka:zenék/aiff/kerekasztal.aiff

Hát ez elég hosszú egy sor (eredetileg hosszabb lenne, de lusta voltam begépelni). A manuális munkát lerövidíthetjük, ha pl. behívjuk a Magellánt (abból is a II. változatot) és egy listázóból a vágóasztalra, majd onnan a Shellbe másoljuk egyenként az állományneveket és útvonalaikat (kijelölöd, Amiga+C, nyomás a Shellbe, Amiga+V). De nem fér el mindig a memóriában plusz egy állománykezelő. Ideális megoldás a kcon:

Beírod az adott állománynév-útvonal egy-egy komponensének első karaktereit, Tab-ot nyomsz, és máris kiegészíti. Pl. beírod: 'sys:uti+Tab' és máris kiegészítette 'sys/utilities'-re, és így tovább. Első pár karaktert beírva, aztán Tab-ot nyomogatva hibátlanul beírhatod még a leghosszabb, legkacifántosabb útvonalakat is...

Ha valaki még FFS-t használna, a kiegészítést nagyon meg tudja gyorsítani a DirCache használata.

· Állománynevek kiegészítése

Tehát begépeled a könyvtár- vagy állománynév első karaktereit, Tab-ot (jó az Amiga+F is) nyomsz és a kcon automatikusan kiegészíti, ha csak ez az egy név kezdődik ezekkel a karakterekkel. Ha több azonos kezdetű név is van, akkor ezek megkerülésére használhatod például az AmigaDOS joker karaktereit is.

Ha több azonos kezdetűt is talál, kitesz egy kezdetleges állománykiválasztót, amelyben felsorolja a választékot és amelyen keresztül megadhatod a kívánt nevet (az ablak az Amigánál megszokott jellemzőkkel és funkciókkal rendelkezik...).

Ha üres parancssorban nyomsz Tab-ot, akkor a szabvány ASL állománykérdezőt jeleníti meg.

· Parancsnév kiegészítés

Hasonló az előzőhöz, de nem az aktuális könyvtárban keresgél, hanem az alapértelmezésű útvonalakon a név kiegészítéséhez. Aktiválása Alt+Tab, vagy Amiga+M hívógombokkal lehetséges.

· Egységnév kiegészítés

Aktiválása a Shift+Tab, vagy Amiga+D hívógombokkal lehetséges. Minden kötet (pl. 'Workbench:'), kijelölés (pl. 'L:', 'FONTS:') és DOS egység (pl. 'PAR:', 'CON:') nevét figyelembe veszi a keresésnél.

Megjegyzés

Ha például egy idézőjellel kezdődő sorban használod a névkiegészítést, akkor azt idézőjellel automatikusan be is zárja. Ez akkor jó, ha pl. szóközt tartalmaz az állománynév és/vagy útvonala és mondjuk argumentumként akarod használni:

"Cikkek Az Amiga Világnak/Kc

ezután Tab-ot nyomsz, akkor kiegészíti:

"Cikkek Az Amiga Világnak/Kcon leírás.txt"

Ikon beejtése a konzolablakba

Egy gyors lehetőség állománynevek beírására, hogy megfogod az ikonjukat és beledobod a konzol ablakába. Ekkor a kurzor pozíciójától kezdődően beírja az állomány vagy könyvtár teljes útvonalát és nevét (ha kell, akár idézőjelbe is teszi). Ha mindeközben lenyomva tartod a Control billentyűt is, akkor csak az útvonal nevét illeszti be, az állománynév nélkül. Ha viszont az Alt gombot nyomod, akkor csak az állománynevet.

5. Visszanéző puffer

Az egyik legszembeszökőbb különbség a natúr és a kcon ablakok között, hogy van egy szép gördítősáv az ablak jobboldali keretén (a hozzávaló nyilacskákkal együtt), amely segítségével a visszanéző puffer tartalmát görgetheted az ablakban. A puffer billentyűs mozgatásáról már volt szó. Tehát - ha nem törlődted közben a puffert - akár az ablak nyitásának kezdetétől a jelen pillanatig visszanézheted az ablakban eddig megjelent szövegeket. Egy hosszabb helpszöveg, vagy könyvtárlista könnyen kigördült eddig az ablakból. Ez már nem probléma. Megfogod a knobot és oda mozgatod a tartalmat, amire kiváncsi vagy.

A visszanéző puffer alapesetben dinamikusan foglal le magának memóriát, ahogy szükséges, maximum 64k-ig.

6. Menük

Console menü

Reset

Törli az ablakot és mindent alapbeállításra rak.

Jump Scroll

Ha bekapcsolod, némileg megnöveli a kiírás sebességét.

Iconify

A konzolablakot lekicsinyíti egy ún. applikációs ikonná a WB képernyőjére.

Normalize

Az ablak méretét és pozícióját a megnyitáskori állapotba állítja vissza.

Maximize

Az ablak méretét a lehető legnagyobbra nyitja.

Next screen

A képernyőlistában következő nyilvános képernyőre mozgatja az ablakot.

Goto screen...

Kiválaszthatod, hogy melyik nyilvános képernyőre akarod rakni az ablakot.

Halt

A kimenet megállítása.

Resume

A kimenet újraindítása.

About...

A szokásos névjegy.

Close

Az ablakot bezárja, akárcsak a bezárógomb, vagy a Control+\.

Complete menü

Filename, Command, Device

Az állomány-, parancs- és készüléknevek kiegészítése.

Enable cache

A könyvtártárolás engedélyezését kapcsolja. Valamivel meggyorsíthatja - FFS esetén - a névkiegészítést.

Reset cache

Törli a parancspuffert

Purge cache

A DCFS pufferének felszabadítása, ha esetleg kevés a ramod.

Show .info

Ha bekapcsolod, az ikonállományokat is beveszi a névkiegészítésbe.

Review menü

Enabled

Ha bekapcsolod, az ablakban megjelenő összes szöveget eltárolja a visszanéző pufferbe.

Clear buffer

Törli a visszanéző puffer tartalmát.

Save plain text as...

A visszanéző puffer tartalmát kimentheted egy állományba (csak a szöveget).

Save with styles as...

A puffer tartalmát az ún. kontrol karakterekkel együtt menti el.

History menü

Enabled

Ha bekapcsolod, minden beírt sort - Return után - eltárol az ún. parancspufferben.

Clear buffer

Törli a parancspuffert.

7. Ikonizáció

Nagyon jó ötlet, hogy a konzol ablakot - ha nincs rá szükség - ideiglenesen ikonizálhatom. Az ikonizálás lehetséges menüből, vagy az ablak tételsorán lévő gombbal. Visszanagyítása az ikonon kétszeri kattintással történhet.

8. A konzol és ablaka alapbeállításainak megváltoztatása

A kcon ablak megnyitásakor különböző opciók megadásával változtathatsz meg pár alapbeállítású funkciót, mint: a névkiegészítéskor milyen választási lehetőségeket ajánljon fel, a visszanéző puffer méretbeállítása és mindenféle okosságok, amik szinte teljességgel nélkülözhetetlenek voltak egészen idáig. A sablon a következő:

KCON:balél/felsőél/széles/magas/fejléc/opciók/...

Nyissunk mondjuk egy Shell ablakot:

NewShell WINDOW KCON:balél/felsőél/széles/magas/fejléc/opciók/....

Minden kulcsszó opcionális, tehát elhagyható. Ha elhagysz egy kulcsszót, akkor az alapbeállítást fogja használni. Például jó neked az alapméret és pozíció, de a tételsor kiírását meg akarod változtatni:

"KCON:////Enyém Ablak"

Ugye minden egyes paramétert és opciót '/' jellel kell egymástól elválasztani. Az első 4 adja meg az ablakpozíciót és -méretet, az ötödik a tételsor kiírását, utána jöhetnek a kulcsszavak - ha szükséges paramétereikkel együtt - kötetlen sorrendben. Ha a füzér szóközt tartalmaz, tedd zárójelbe!

· pozicionálás

A konzolablak bal felső élének koordinátáit adhatod meg. Ha elhagyod, alapesetnek a képernyő bal felső sarkát veszi.

· méret

Az ablak szélességét és magasságát adhatod meg. Ha elhagyod, az ablakot a képernyő jobb széléig, függőlegesen pedig a közepéig nyitja (ha a pozíciót és a méretet is elhagyod, lesz egy félképernyőnyi ablakod, amely a képernyő felső részét foglalja el).

· a tételsor

Alapesetben - tehát ha nem adod meg - a KingCON felirat fog díszelegni a konzolablak tételsorában. Nem muszáj fix füzért megadnod opcióként. Használhatsz ún. helyettesítő mintákat, hogy az ablak a tételsorában is informatív legyen. Esetleg használhatod a SHOWDIR opciót, amely az aktuális könyvtár útvonalát jeleníti meg.

A minták mindegyike a '%' jellel kezdődik és - elvileg - mindegy, hogy kis- vagy nagybetűvel írod!

%A

· Kiírja az aktuális könyvtár útvonalát. Az 'assign'-okét nem. Ha pl. begépeled az ablakba, hogy 'CD LIBS:' akkor nem a 'Workbench:Libs' útvonalat olvashatod, hanem azt, hogy 'LIBS:'.

%D

· Az aktuális könyvtár nevét írja ki.

%N

· Ha CLI vagy Shell ablakról van szó, akkor a folyamat számát írja ki, egyébként egy kötőjelet rak ki.

%P

· A folyamat nevét írja ki. Ha Shellről van szó, akkor az abból futtatott program vagy programok nevét írja ki.

%S

· Az aktuális könyvtár teljes útvonalát jeleníti meg. Ugyanaz, mint a SHOWDIR opció.

%V

· Csak a kötetnevet írja ki, amelyben az aktuális könyvtár van.

Például

NewShell WINDOW "KCON:////Shell #%N in '%S'/CLOSE"

esetén a

Shell #4 in 'Work:akármi/akármi'

felirat lesz a konzolablak tételsorában. (a fenti mintákat használhatod pl. az ICONTITLE opciónál is)

Most pedig lássuk a többi opciót, szépen abc sorrendben (a szabvány konzolhoz tartozó opciókat megtekintheted az AmigaDOS leírásban is a NewCLI, ill. a NewShell parancsok ismertetésénél - BNAK#1).

· ALT balél/felsőél/széles/magas

Amikor a méretező gombra kattintasz, akkor erre a pozícióra és méretre váltja át az ablakot.

· ASYNC

Engedélyezi az aszinkron előregépelést. Lásd a 3. fejezetben. (SYNC)

· AUTO

Ezzel állíthatod be, hogy a konzolablak csak addig legyen nyitva, amíg kimenet is van. (NOAUTO)

· AUTOICONIFY

Ha nincs kimenet, vagy bezárod az ablakot, ikonizálódik (azelőtt AUTOICON).

· BACKDROP

A konzolablak az összes - a képernyőn lévő - ablak mögött fog megnyílni. (NOBACKDROP)

· CLOSE

Lesz a konzolablak bf. sarkában egy szép bezáró gomb. (NOCLOSE)

· DIRCACHE állománycache/parancscache/egységek

A Directory Cache engedélyezése, hogy valamivel gyorsabban történhessen a névkiegészítés. Az állomány- és parancscache paraméterek kilobájtban, az egységeket meg fel kell sorolni. Az egységeknél egyszerűbb, ha azt adod meg, amit nem akarsz, ez a DOS-nál megszokott '~' (tilde) karakterrel történhet:

DIRCACHE16/16/~RAM RAD SD0 VF0

DIRCACHE///

DIRCACHE10/0/HD0 HD1

Az első két sor egyenértékű, ugyanis az állomány- és parancscache-ek 16k méretűek és a ram alapú egységeket kizárja a névkiegészítésből. A harmadik sor 10k állomány- és kikapcsolt parancscache mellett a HD0: és HD1: egységek névkiegészítését engedélyezi.

A DIRCACHE beállításait az első Flush törli.

· FASTUPDATE

Valamivel gyorsabban végzi a visszanéző puffer gördítősávjának frissítését. (NICEUPDATE)

· FNCMODE jelző

Egy lehetőség arra, hogy a névkiegészítéskor az esetlegesen kitett választóablakot módosítsd. Az FNCMODE

opcióhoz tartozik egy jelző is, amelyből akár kettőt is kombinálhatsz.

W

· Ez az alapeset. Egy ablakban felsorolja az adódó állományneveket.

C

· Ez elég érdekes: Adva van több, hasonló nevű állomány ugyanabban a könyvtárban: 'KingCON.doc', 'KingCON.guide', 'KingCON-handler' 'KingCON-handler.020'. Beírod, hogy 'ki'. Ezután az első Tab nyomáskor kiegészíti a füzért 'KingCON'-ra, mert ez közös az állománynevekben. Aztán vagy beírod a többit, vagy nyomsz még egy Tab-ot.

B

· Ez előző esetnél maradva, ha megnyomod a Tab-ot, akkor kiírja a 'KingCON.doc'-ot, másodszorra a 'KingCON.guide'-ot és így tovább. Tehát szép sorban felajánlja az összes megfelelő állománynevet. Visszafelé léptetni a Shift+Tab-bal lehet (nem kombinálhatod a W-vel).

L

· A konzolban kilistázza az alternatívákat.

S

· Lopakodó mód. Nem villantja meg a képernyőt, ha hibázol.

Az FNCMODE opcióit kombinálhatod is egymással:

WC

· A Tab első lenyomásakor kiegészíti a nevet a közös karakterekig, a másodszorinál pedig kirakja a választóablakot.

BC

· Az első Tab-nál kiegészít a közös karakterekig, a többinél szép sorban egyesével felajánlja a lehetőségeket.

· FONT név.méret

Azt a karakterkészletet és méretét adhatod meg, amelyet az ablakban viszont szeretnél látni. .../FONT topaz.44/...

· ICONPOS vízsz/függ

Ikonizált állapotban az ikonkép pozícióját adhatod meg a képernyőn.

· ICONTITLE szöveg

Megadhatsz egy szöveget, ami ikonizáláskor az ikon vagy menüpont neve lesz. Ugyanazokat a helyettesítő mintákat itt is használhatod, mint amiket a tételsorban. .../ICONTITLE Shell %N (%D)/...

· IMAGE ikon

Az ikon képét lecserélheted, bármely - az 'Env:Sys' könyvtárban lévő - másik ikonra. .../IMAGE ikon/... Ekkor az 'Env:Sys/ikon.info' állomány adja meg az ikon képét.

· INACTIVE

A konzolablak a megnyitásakor nem lesz aktív. (ACTIVE)

· JUMP

Engedélyezi az ún. jump-scrollt. (NOJUMP)

· KEEPCLOSED

Ha egy ablak ikonizálva van, kimenet érkeztekor nem engedi megnyílni. Azért a visszanézőpufferbe eltárolja, ha azt engedélyezted. AUTOICONIFY-jal kombinálva hatásos igazán.

.../KEEPCLOSED/AUTOICONIFY/... (NOKEEPCLOSED)

· MAXBUF méret

Ezzel az opcióval a visszanéző puffer méretét is megváltoztathatod. Alapesetben ez 64k, de nyugodtan megváltoztathatod a méret megadásával. Negatív értékkel statikus lesz a puffer (normál esetben a méret tartalomtól függő - addig nyújtózkodik, amíg a takaró ér).

· MENUFY

Az ikonizáláskor nem appikon lesz, hanem a WB Programok menüjében egy menüpont. (NOMENUFY)

· MINI

Az ablak minimális helyet foglal a megnyitása után. (MAXI)

· NOBORDER

Az ablaknak nem lesz látható kerete. (BORDER)

· NODRAG

Az ablakot a tételsoránál megfogva nem tudod mozgatni. (DRAG)

· NOFNC

Kikapcsolja a névkiegészítés funkciót. (FNC)

· NOGADS

A visszanéző puffer megmarad, de az ablakkereten nem jeleníti meg a gördítősávot. (GADS)

· NOICONIFY

Ikonizálás helyett minimalizálni fogja az ablakot. Előző neve: NOICON (ICONIFY)

· NOMENUS

A konzol ablaknak nem lesznek menüi. (MENUS)

· NOREVIEW

A visszanéző puffer kikapcsolása (botorság). (REVIEW)

· NOSHORTCUTS

A menüopcióknak nem lesz hívógombjuk. (SHORTCUTS)

· NOSIZE

Az ablak tételsorában nem lesznek méretezőgombok és a Minimize, Maximize menüpontok sem lesznek választhatóak. (SIZE)

· NOSTYLES

Ha a kimenetben található ún. kontrol karakter, tehát a szöveg színét, stílusát, egyebeket módosító karakter, akkor azokat ezzel az opcióval kiszűrheted. (STYLES)

· PLAIN

Megegyezik a

.../NOREVIEW/NOFNC/NOMENUS/... opciósorozattal. (NOPLAIN)

· POPSCREEN

A képernyőt előtérbe rakja az ablak nyitásakor. (NOPOPSCREEN)

· PREFSváltozó

Lásd a változós részben, alább.

· SCREEN képernyő

Egy nyilvános képernyő nevét adhatod meg, amelyre nyitja az ablakot. Mondjuk a 'Term' képernyőjére: .../SCREEN Term/..., vagy .../SCREENTerm/...

Ha a képernyő neve helyett '*'-ot (asterix) adsz meg, akkor a felső képernyőre nyitja.

· SHOWDIR

A Shell ablakának tételsorában kiírja az aktuális könyvtár nevét. (NOSHOWDIR)

· SIMPLE

Az ablakban kijelölhetsz és a vágóasztalra másolhatsz szöveget. Alap.

· SMART

A SIMPLE ellentéte, és még ilyenkor az ablakból kigördülő szöveg is elveszik, ha átméretezed az ablakot.

· WAIT

Az ablakot mindaddig nem csukja be, míg a

Control+\ begépelésével, a bezáró gombbal, vagy a Quit menüponttal be nem zárod. (NOWAIT)

· **WINDOW cím**

A konzol kimenetét átirányíthatod egy már megnyitott ablakra is, amennyiben megadod neki a memóriacímét egy hexaszámmal (azt már rád bízom, ezt honnan tudod meg).

· **Ennyi nem elég?**

Beállítások környezeti változókból

Miért pont ez a konfigurálási lehetőség maradt volna ki, amikor annyi mindent tartalmaz az új konzol. Hogy is írtam az elején? Ha a konzolt nem helyettesíted a kcon-nal, akkor minden - a konzolt használó - programnál át kell írnod a konzol hívását. Na ebben van az egyik legnagyobb erőssége: ha már úgyis írkálnod kell, egyszerűen - akár minden programhoz külön-külön - egy változóban eltárolt opciókat rendelhetsz a konzolablakhoz.

Először is használhatsz egy (ill. kettő) változót, amelyet automatikusan használ a KCON:, illetve a KRAW:, ha talál ilyet a teljeskörű környezeti változók szokásos útvonalán. Ez a 'KCON.prefs' és a 'KRAW.prefs'. Nézzünk egy konkrét példát:

SetEnv KCON.prefs /////CLOSE

Ezután, ha egy új Shellt indítasz 'NewShell WINDOW KCON:' paranccsal, akkor - miután megvizsgálta a 'KCON.prefs' változó tartalmát - úgy veszi, mintha azt írtad volna be, hogy 'NewShell WINDOW KCON://///CLOSE'. Ha ezek után törölni akarod a változó tartalmát (és magát a változót is), akkor begépeled:

UnSetEnv KCON.prefs'.

A környezeti változókkal megadott opciók alacsonyabb prioritásúak, mint a közvetlenül megadottak. Az opciók felsorolásánál a zárójelbe tett kulcsszóval bírálhatod felül a környezeti változóban meghatározott beállításokat. Az előző példánknál megadtuk, hogy legyen bezáró gombja a konzolablaknak. Ha ezután úgy indítod a Shellt, hogy:

NewShell WINDOW KCON://///NOCLOSE

akkor természetesen nem lesz bezárógombja.

Másik példa:

SetEnv KCON.prefs 0/0/640/512/Elvis CON/MAXBUF-10/ALT590/462/50/50

Itt már állítottam a pufferen is kicsinykét és egy alternatív (a méretváltó gombbal kapcsolható) pozíciót is megadtam az 'ALT' opció után.

Van egy ún. bővített környezeti változó használati lehetőség is, de ez nincs automatizálva. Bármilyen más környezeti változót is használhatsz, csak meg kell adnod a nevét az ablak paramétereinek a meghatározásánál, vagy a PREFS opcióval is megteheted.

Ha nagyritkán szükséged van mondjuk egy negyedmegás visszanézőpufferű, teljes képernyős Shellre, akkor azt a következőképpen állíthatod be magadnak:

SetEnv BigCON 0/0/640/512/hatalmas CON/MAXBUF-500

Ekkor a következőképpen indíthatod a Shellt:

NewShell WINDOW KCON:BigCON

vagy

NewShell WINDOW KCON:///// PREFSBigCON

esetleg még pár opciót is hozzáadhatsz:

NewShell WINDOW KCON:BigCON///// CLOSE/JUMP

Ilyen egyszerű. (Ha mégsem, akkor tanulmányozd: AmigaDOS - SetEnv, UnSetEnv, stb)

- N2 -

KingCon

Mínusz

Még mindig nincs az idén sem AMIGAonly, sem Amiga Rulez.

Ki tudja fejben tartani ezt a sok billentyűzetkombinációt, meg opciót.

Plusz

Eléggé használhatóak a funkciói...

Egyszerű és mégis nagyszerű...

Összegzés

Szódával elmegy; olyan 80-85 pontot adnék neki.

(85-90 között: amelyiket én írtam.

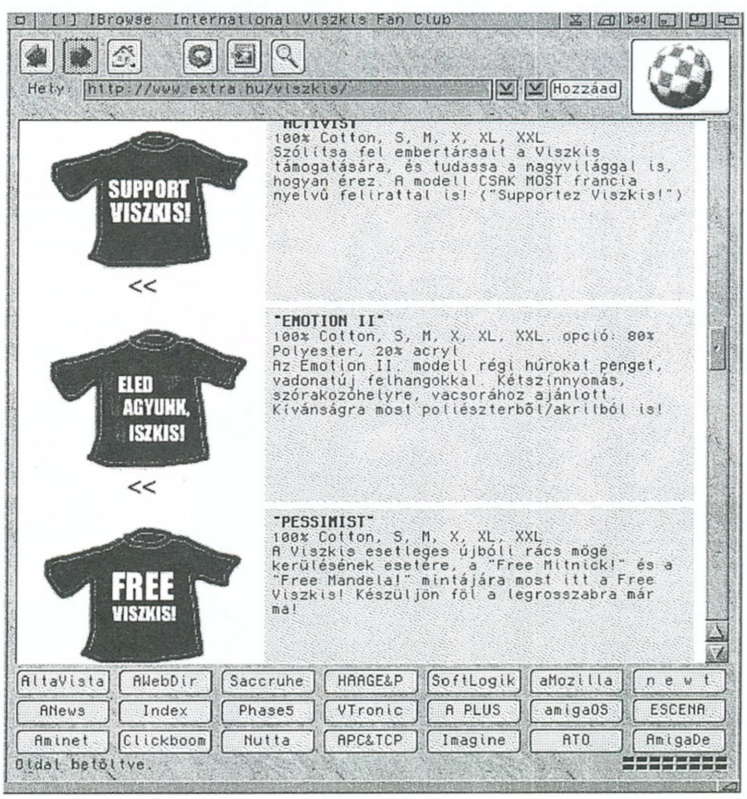
90 fölött az kaphat, akitől felmásolhatok egy Mac-romot.)

Viszkis fan homepage

Ez egy igen hülye társadalom. Azt már Moldova is megírta, hogy furcsamód haznákban egy egész ország büszke arra, hogy okosabb, mint rendőrei, dehogy egy sokszoros fegyveres rablást elkövető bűnöző hogyan válhat pólófeliratttá, forgatókönyv-inspirációvá, könyvíróvá és egyáltalán az egyik legnépszerűbb közszereplővé...

Nemcsak hülye, de mégcsak helyesen írni sem tudó... Le merném fogadni, hogy azért írják fonetikusan a nevét, mert nem volt elég eszük lenézni egy sétáló jani üvegéről, hogyan is írják azt a szót. A viszkis - mint tudjuk a kereskedelmi adók népnevelő magazinjaiból - levédette a nevét, eladta magát márkanévként egy vitaminos erőitalt (...) gyártó cégnek, és már csak napok kérdése, hogy legyen viszkis matrjoska baba, viszkis képernyővédő, viszkis napszemüveg (póló már van - ahogy azt képünkön láthatjátok).

www.extra.hu/viszkis



Az Aminet sorozat lassan lekörözi a Dallast és Izaurát - most persze nem a részenként megivott tömény szesz vagy a tíz percre eső "cúna áci bántja rabcolgát, jo áci szereti kancsal főhősnőt" szituációkra, hanem a sorozatszámra gondoltam...

Aminet 31

A 31-es CD-n a következő méretben és mennyiségben találhatóak szoftverek:

biz 106 MB 76 Üzleti jellegű
comm 28 MB 128 Kommunikációs szoftver
demo 178 MB 103 Demo
dev 41 MB 108 Fejlesztői szoftver
disk 1 MB 19 Merevlemez segédprogramok
docs 48 MB 104 Dokumentumok
game 90 MB 210 Játék
gfx 25 MB 88 Grafikus szotver
hard 5 MB 20 Minden, ami hardver
misc 46 MB 65 Vegyes
mods 190 MB 205 Zenemodul
mus 23 MB 38 Zeneszoftver
pix 131 MB 222 Kép
text 9 MB 60 Szöveg
util 90 MB 189 Felhasználói

A méretet jelző számokat természetesen tömörített állapotban tessék érteni, mivel - amint az talán köztudott - az Aminet CD-ken minden anyag tömörítve található. Ha még nem láttál ilyen CD-t, elmesélem, hogy mindegyikhez jár egy "index" nevű amigaguide állomány. Erre kattintva bejön egy jól struktúrált lista a cd-n található összes anyagról. Mindegyikhez találsz rövid magyarázatot, sőt, az állomány nevére kattintva a következő dolgok történhetnek:

- ha kép nevére kattintottál, megmutatja,
- ha animácira, lejátssza
- ha zenemodulra, meghallgathatod,
- ha egyéb programra / játékra, akkor rögtön elindítja, illetve ha előtte mindenképp telepíteni kell a szoftvert, kicsomagolja a ramba.

Azt, hogy a képeket milyen szoftverrel mutassa meg, a zenéket mivel játssza le stb. külön beállíthatod.



Külön csemegeként a CD-n található a Directory Opus 5.5 korlátozás nélküli változata - már ezért az egy szoftverért megéri megvenni a CD-t, nem beszélve a többi anyagról.

Az Aminet sorozat a legjobb shareware/pd gyűjtemény, nem is kaphat alacsonyabb értékelést, mint

92%

Az Amiga Classix készí-tői nyilvánvalóan nemcsak az Amigásoknak szánták ezt a válogatás-lemezt, hanem tekintettel voltak azokra is, akik pc-n használnak Amiga emut.



Amiga Classix

A CD ikonja az AMOSt idézi, de senki se dőljön be neki, a CD-n meglepően sok eredeti, teljes változatú amigás játék található. A DMS könyvtárban olyan játékok kaptak helyet, amiket mindenképp lemezről kell játszani/telepíteni. Itt van a CharlieJCool, a Marblelous (jó kis logikai), a Turnit (szintén) és a Testament teljes verziója.

A Fullgamesből érdemes kiemelni a Boston Bomb Club, Dragon Tiles2, Federation játékokat (összesen huszonhat van). A Grabs könyvtárban igazi nosztalgiás hangulat vár ránk, a régi "nagy" játékokból találhatunk ott egy nagy válogatást.

A CD igencsak autorun-osnak tűnik (nem tudtam kipróbálni, idén még nem nyúltam pc-hez). A PCMENU könyvtártól nem szabad megijedni a neve ellenére sem, ugyanis ott van a majd' négyszáz megás cd java. Igaz, adf formátumban, de egyrészt ez kell az amigás uae-hez (tök jó volt végignézni a Phenomena demot a workbench ablakban), és az Aminet tele van olyan segédprogramokkal, amik dms-sé konvertálják vagy akár sima lemezre pakolják ki őket.

A teljes, adf formátumban tárolt játékok között ott van például az Elite is (igaz, doksi nélkül), ötven másik játék között.

További kétszáz játék demoja is itt található.

Az Amiga Forever-t nem számítva ez az egyetlen CD, amin legális Amiga ROM van.

Összegzés

A CD-t minden nosztalgiázó amigásnak és főleg azoknak ajánlom, akik erős amigával (ppc uae) rendelkeznek vagy pc-n szeretnének egy igazán multitaszkos környezetben játszani egy jót. Kár, hogy nem rakták teljesen teli a CD-t...

80%

TRANSMETA

- az új csodachip?

Biztosan olvastátok már a rengeteg World of Amiga, meg AmiWest Show report-ot a news-site-okon. Azon szerencsések, akik ott voltak és közzétették élményeiket a weben, mind beszámoltak arról, hogy az Amiga bemutatott egy új (sajnos nem Amigán készített) prezentációt, amely magában foglalta az Amiga viharos történetét (csődök stb.) és a mai fejleményeket is (fejlesztések). Mindenki megírta, hogy a film vége felé felvillantak az Amiga fő partnereinek logoi is, sorban egymás után: Sun, Corel és a Transmeta!

Ugyanakkor hivatalosan még mindig nem jelentették be, ki szállítja az új Amiga MCC CPU-ját. Nos, ennek ellenére a legtöbben a film láttán már biztosak benne, hogy ez a cég a Transmeta, még akkor is, ha Jim Collas arra a kérdésre, hogy vajh együtt dolgoznak-e, azt nyilatkozta: „Ezt nem tudom sem megcáfolni, sem megerősíteni." Végülis már a Technology Brief-ben megírta, hogy nincs joguk ahhoz, hogy más cégek termékeiről azok hivatalos bejelentése előtt információkat hozzanak nyilvánosságra. És hogy van még egy-két szenzáció a tarsolyukban...

Nos, mivel a Transmeta kilétét eléggé sűrű homály fedi, megpróbáltam kinyomozni róla valami kézzelfoghatót, ennek eredményét osztanám most meg a magyar Amigásokkal.

A Transmeta nevezetű cég még 1995-ben alakult a Szilikon völgyben, San Jose-ban (ismerős a hely? :). Egyik alapítója és fő befektetője Paul Allen(!), aki annak idején a microsoft egyik alapítója volt (ami végülis üzleti vállakozásnak nem lett rossz), és mostanra már milliárdos nagybefektető. Paul Allen-nek történetesen van egy álma (one vision :), mégpedig a „behálózott világ" (ismerős az álom? :), amelynek valóra váltása érdekében már befektetett pár száz millió dollárt néhány távközlési (műholdas) vállalatba. Ha ez még nem lenne elég érdekes, akkor az is ismert, hogy a Transmeta elnöke David Ditzel, aki történetesen a Sun Microsystems Sparc-fejlesztési főnöke volt, és ő fejlesztette ki a RISC architektúrát (!). Ezenkívül ismert még, hogy a cég alkalmazta sok millió ember istenített programozóját, Linus Torvalds-ot (!), azon feltétellel, hogy a muki a Linux fejlesztését is szabadon folytathatja.

Nos, a cég alapítása óta nemhogy kézzelfogható termékkel nem jelentkezett, de gyakorlatilag semmiféle kézzelfogható infót nem hozott nyilvánosságra arra vonatkozóan, hogy mivel is foglalkoznak. Azok az újságírók, akik megpróbálták erről bármit is kideríteni, azt nyilatkozták, hogy a cég alkalmazottai arra legalábbis kiválóan ki vannak képezve, hogy úgy tartsák a szájukat, mintha legalábbis a NASA-nál érdeklődnél mondjuk Top Secret UFO-kérdésekben. Amúgy ismert, hogy pár volt Texas Instruments-es fejlesztőmérnök is dolgozik náluk. Mindenféle pletyka lábra kapott már arról, hogy mivel is foglalkozik a cég, pl.: új, szupergyors x86-kompatibilis CPU, Linux-CPU, Java-CPU, szuperszonikus grafikus chip stb. Annyi bizonyos, hogy az a néhány szakember, aki betekintést nyert munkájukba, egyöntetűen azt állítja, hogy ez az agyonmisztifikált, szupertitkos Silicon Valley-i cég valami szenzációsat, forradalmian újat alkot (ismerős? :), amely meg fogja változtatni a számítástechnika világát, és képes lesz megtörni a wintel monopóliumot is. Sokan szkeptikusan állnak hozzá a dologhoz, mivel volt már rá példa Silicon Valley-ben, hogy egy-egy, túlságosan is titkolózó cég végül nem jutott semmire.

A cég hivatalos tevékenységi köre a következő (eredetileg): "Primary business: Alternative VLSI engines for multimedia PCs", valamint levédett egy szabványt is egy-két éve, amelynek megnevezése így szól: "MEMORY CONTROLLER FOR A MICROPROCESSOR FOR DETECTING A FAILURE OF SPECULATION ON THE PHYSICAL NATURE OF A COMPONENT BEING ADDRESSED". A cég elnökének néhány szűkszavú nyilatkozatából a következőket lehetett kihámozni: annak idején azért fejlesztették ki a RISC architektúrát, mert a CISC technológia segítségével túlságosan nagy méretű és túlságosan bonyolult felépítésű (-> drága) CPU-kat lehetett csak csinálni, tehát létrehoztak egy jóval egyszerűbb szerkezetű és sokkal gyorsabb architektúrát, amelyet aztán szinte minden cég felhasznált bizonyos processzorainak fejlesztéséhez. Mr. Ditzel véleménye szerint viszont mára a RISC elvesztette ezen előnyét, ezek a prockók már ugyanolyan bonyolultak, mint CISC társaik, így ők most egy újabb technológiai áttörésre készülnek a számítástechnika történetében (ismerős? :).

Az új CPU, amit fejlesztenek, még egyszerűbb belső felépítésű lesz, kisméretű saját utasításkészlettel, és egy hardveres compiler segítségével képes lesz futtatni bármilyen utasításkészletre íródott kódot (!), és magjában tartalmazni fog egy nagyobb méretű (valószínűleg 2 MB-os) cache-t külön az emulált kód tárolására, a többszöri gyors előhívhatóság elérésére. Az új CPU magmérete kb. egynegyede lesz a pentiumII-esnek, összehasonlíthatatlanul gyorsabb lesz annál, fogyasztása és hőfejlesztése minimális, ami lehetővé teszi pl. notebook-okban történő felhasználását is. A cég előirányzott fő felhasználási területe viszont a network computerek, set-top boxok területe (ismerős? :). Linus Torvalds-nak az új CPU körüli bábáskodásából pedig levonható az a következtetés, hogy ez az a Linux-kernel futtatására optimalizált CPU, amelyről Jim Collas írt a Technology Brief-ben.

Nos, nagyjából ennyit sikerült kiderítenem az NG Amiga várható CPU-járól (legalábbis ezek azok a dolgok, amelyek valószínűleg nem kacsák, hanem hivatalos nyilatkozatokon alapulnak), a Transmeta pedig mélyen hallgat. Legalábbis egyelőre...

Hola, Amigos:

KaKo

Hát, számítottunk arra, hogy kapunk vissza pár kérdőívet, de erre a dömpingre nem. A szerkesztőség bármelyik részén kitöltött és feldolgozásra váró kérdőívek tömkelegébe botlunk. A rengeteg emilben küldöttről nem is szólva. Jóleső érzés látni ennyi aktivitást a hazai amigásoktól...

A kérdőívek feldolgozása

Szeretve tisztelt főszerkesztőnk bahamai körút helyett a kórházi ágyon tölti a szabadságát, mert óvatlanul kinyitott egy szekrényajtót és ráborultak az általatok beküldött kérdőívek. - Az olvasó bosszúja?

Kiértékelés

Három részre osztottam a válaszokat:

1. Az Amiga Világról
2. A konfigurációkról
3. Mire vágynak a hazai Amigások?

1. A magazinnal kapcsolatos válaszok

Első benyomásom, hogy vagy a hazai Amigások nagyon egyformán gondolkoznak, vagy másoltatok egymásról. Fiúk, nem szép dolog ám a puskázás!

(Ugye mindenki emlékszik: 1-nem, 3-semleges, 5-igen.)

A legfőbb észrevétel, hogy nagy általánosságban mindenkinek tetszik a magazin, meg vagytok elégedve mind a külsejével, mind a tartalmával és még az ára (4) sem megfizethetetlen. Annyi biztos, hogy a kis betűmérettel nincs problémátok (1.1), (sőt mindenkinek ez a jó (5)) nem kértek több képet (2), a jobb papír (2) és a jobb képminőség(2) sem fontos, a CD mellékletek (1.2-sok, 1.3-kevés) száma is elég nektek. Viszont jobb lenne kicsivel több színes oldal (3.5), havonta is megjelenhetnénk (3.5) (de nem kevesebb oldalon), vagy kéthavonta (3.5) több oldallal, csak drágább ne legyen. Az árakról való puhatolózásainkra elég vegyesen reagáltatok, de a nagy többség radikálisan elzárkózik mindenféle áremeléstől (2).

Annak cikkíróink örülhetnek, hogy szerintetek a cikkek nem feltételeznek túl sok előzetes ismeretet (1.8) és nem is túl szájbarágósak (1.5). Ez azt jelenti, hogy cikkíróink eltalálták az ízléseteket és színvonalatok arányát...

A hosszú leírásokat egy kicsivel jobban szeretnétek több részben olvasni (3.5), mint egyben (2.4). (Azért megnézném a 170 oldalas BB2 leírást egyben...)

A témakörökről a lap alján olvashatsz.

Nos igen, elég vegyes, de ne vonjunk le messzemenő következtetéseket a fenti statisztikából. Ugyanis egyelőre a cikkírók nem megrendelésre írnak...

A táblázatban jól látható, hogy jóval többet szeretnétek olvasni a felhasználói programokról, programozásról, és az ún. workshop-okról, míg lényegesen kevesebbet az Amiga 500-ról, külvilágról, csítekről és talán a linuxról is. (Akinek viszont A500-asa vagy 600-asa van, az NAGYON szeretne olyan cikkeket...)

Az 1. ábrán megpróbáltam grafikusan szemléltetni a témaköröket. Párat összevontam, mert nem hiszem, hogy sokat lehetne látni egy 24 részre osztott körből.

Az 1a. ábrán pedig azt láthatjátok - csak az összehasonlítás kedvéért -, hogy a fenti témakörök eddig milyen arányban szerepeltek.

Az egy kicsit furcsa, hogy jópáran azt írtátok, hogy nem kell nagyobb terjedelem, de az összes témakörre 3, 4, 5 pontokat adtatok. Legyenek még kisebbek a betűk?

2. A konfigurációkról

Lássuk először Mr. Átlag Amigás konfigurációját:

- A1200, torony, vagy desktop házban. (92%)
- 040/25 turbókártyán (a MIPS-ek alapján ez volt a legközelebb)
- kb. 18M RAMmal
- 14 hüvelykes színes monitor, RGB a favorit (26%)
- kb. 1G AT-IDE vinyó, lehetőleg Quantum
- 12x Atapi csatlakozó felületű CD-ROM meghajtó, kedvelt márka: Sony, Panasonic
- 33.6-os modem (18%)
- tervezi, hogy bővíti a gépét PPC kártyával. (32.1%)

Mr. Átlag - aki természetesen hímnemű - szívesen használ ShapeShifter (80%), C64, Speccy és más emulátorokat (37%), de PC-taskot (5%) a világért sem. Nem fizet elő (80%) az Amiga Világra, de megveszi (99%) és átlagosan másfél embernek adja kölcsön a magazint. Legszívesebben internetezik (33%), rajzolgat (28%), demokat nézeget (27%), játszik (26%), dolgozik (21%), programoz (21%), zenét szerkeszt (12%) vagy egyéb (10%) dolgokat csinál a gépével. Mielőtt megjegyeznéd, hogy ez több mint száz százalék, elmondom, hogy sokan több tevékenységet is megjelöltek.

A 2. ábrán láthatjuk a géppark megosztását százalékos arányban.

A 2a. ábrán külön látható, hogy az 1200-okban milyen procik gyűrik a kódot.

Szinte elhanyagolható (5-10%) azok aránya, akik nyomtatóval, kézi szkennerrel, digitalizálóval, külső FDD-val és egyébb perifériákkal rendelkeznek. (Helyesebben - ezt észrevettük - az ismerőseink, akiknek komolyabb Amigájuk van, nem küldték be a kérdőívet, hiszen ők már olyan nagy arcok, hogy be sem férnek az ajtón...) Kb. 11% azok aránya, akiknek SCSI csatolójuk van a gépben.

Mire használjuk kedvenc Amigánkat (3. ábra)?

(az egyéb szinte kivétel nélkül zenehallgatásban merül ki)

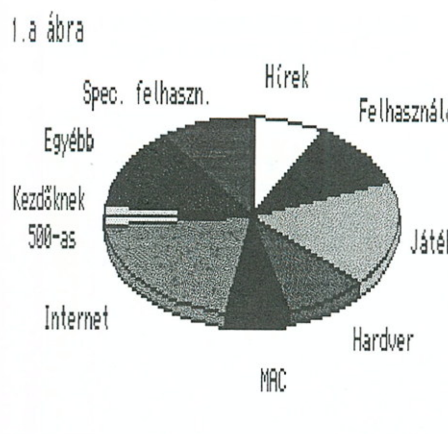
3. Mire vágytok, mondd mire...

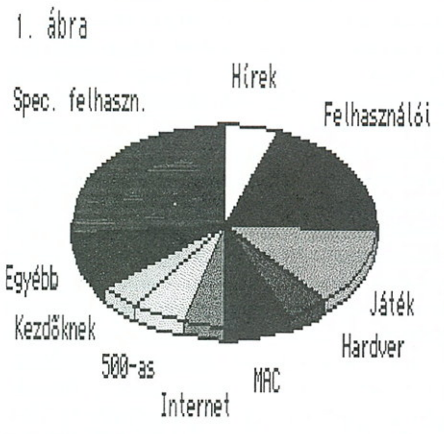
Szinte kivétel nélkül mindenki PPC kártyára, BVisionra, több memóriára, nagyobb vinyóra, meg ilyesmire vágyik. Akinek meg van már, az még gyorsabbra, még többre, még nagyobbra. (Olyan földhözragadtak vagytok!)

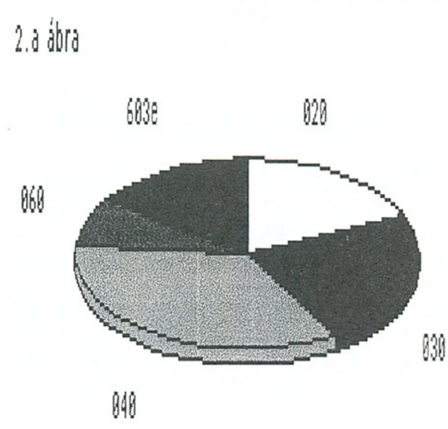
Jó hír, hogy egy ember kivételével mindenki akarja az évkönyvet (4.9999) (szerintem csak eltévesztette - a törd.). Még jobb hír, hogy - mire ezeket a sorokat olvasod - meg is jelent.

A témakörök eloszlásáról (nagyjából ezt is vártuk):

Hírek	3.9	Cheat Corner	2.3	Felhasználói	4.1
Játékok	2.6	Hardver	3.4	PD/SW proggyk	3.9
Programozás	4.1	Amiga500	1.5	Internet	3.3
MAC játék	2.4	MAC felhasználói	3.2	Régi játékok	2.9
Régi felhasználói	3.4	Külvilág	3.1	Demok	3.2
Riportok	3.4	GY.I.K.	3.4	Rovatok kezdõknek	3.1
Linux	2.2	Videos alk.	3.9	Workshopok	4.1
Zene	2.6	Irodai alkalmazás	3.4	Egyéb	3.1







Egy ezresért (4.8) mindenki szeretne évkönyvet (mi is), kettőért (4.1) a többség, és vannak páran, akik a kemény 3000 (2.8) magyar forintot sem sokallnák érte, de ennyiért azért már sokan szívják a fogukat. Hát, majd meglátjuk, hogy fogy...

Szeretnétek olvasni pl. digitális fényképezőgépekről, hang-, grafikus-, és hálókártyákról, genlockról, kép- és hangdigitalizálóról, CD írókról és extrém hardverekről. A következő szoftverekről is jó lenne, ha írnánk: Scala MM, Emulátorok, LightWave, PageStream, Image FX, GoldEd, UltraConv, Tornado 3D... (Figyeltetek, cikkírók?)

Konklúzió

Azt hiszem, az ábrák magukért beszélnek. A nagy többség 1200-ast használ, turbokártyával (14%-nak már PPC-re is fussa...), min. 16M RAM-mal, közepes termetű vinyóval, CD-ROM meghajtóval és a monitor sem luxus már. Viszonylag kevesen lógnak az 'információs szupersztrádán' (32%), elszórtan található nyomtató, hang- és képdigi, hang- és grafkártya, CD író is. Egyre kevesebb azok száma, akik kizárólag játékra használják a gépüket (7%), az alkotó munkával foglalkozók száma pedig növekszik (78%). A gépük fejlesztéseképpen legtöbben a PPC kártyát (65%) jelölték meg, de sokan szeretnének grafkártyát (28%), hangkártyát (22%) (figyelsz, Feri?), és a különféle perifériákat, mint nyomtató, modem, stb. is 5-10 százalékotok írta be, mint amit vásárolni szeretne.

A 4. ábra mutatja az előfizetők (20%), a számonként vásárlók (80%) és azok arányát, akik kölcsönkérve suttyomban (orv)olvasgatják (140%) az Amiga Világot. Az okok eltérőek, de legtöbben (72%) anyagi okokkal magyarázzák, hogy miért nem fizetik elő a magazint.

Több mint 99% szeretné megnyerni a felajánlott CD-t (csak egyvalaki írta, hogy nem kell neki), de mint a Hegylakó mondotta volt: Csak egy maradhat! Ezért a poháralátétet Kiss Imre győri olvasónk nyerte.

Megjegyzés

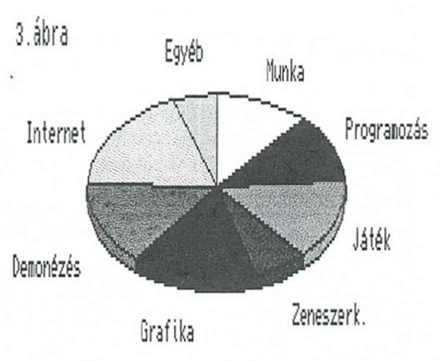
Jelen cikk nem a hazai Amigás helyzetet tükrözi, hanem a beérkezett kérdőíveken szereplő válaszokat. Ezért semmilyen garanciát nem vállalunk.

Ha feltűnt, hogy néhány helyen a százalékokat összeadva több jön ki, mint 100, akkor vedd figyelembe, hogy van olyan (nem is egy), akinek 3 különböző gépe van, 4 HDD-ja, 2 CD-ROM-ja és 4 monitora...

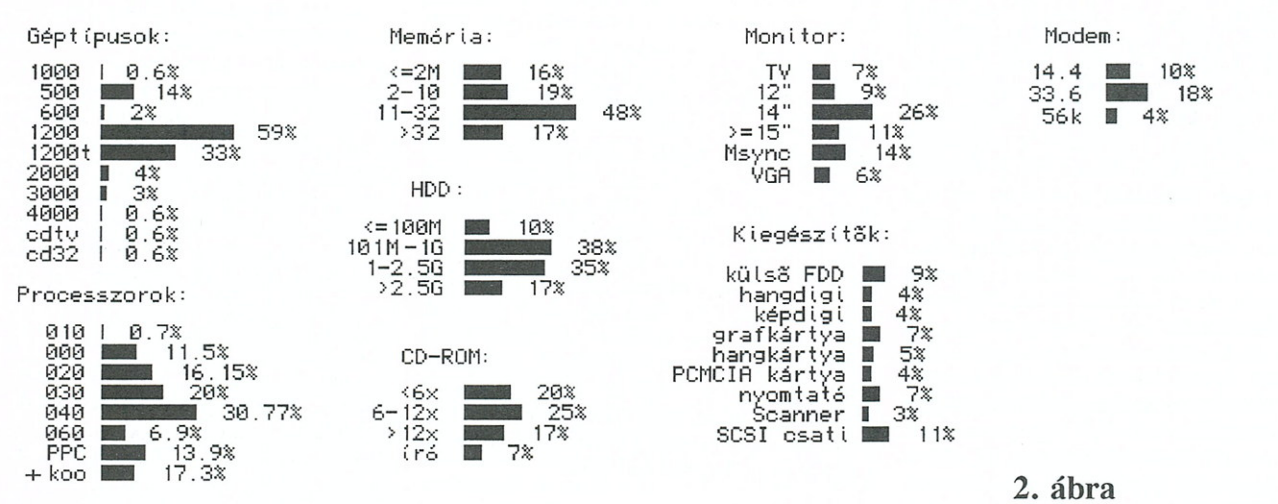
Készítette: az olvasók

Összegereblyézte, megfogalmazta: Napi2

Beledumált, -piszkált: a törd.







2. ábra

Jim Collas nyílt levele az Amigás közösséghez

(A levél tartalmaz néhány nagyon amerikai szófordulatot és a sallangoktól sem mentes, mindenesetre fogalmat alkothatsz belőle, mire készülnek az AmigaNG tervezői - a szerk.)

1999. július 16.

Kedves Amigások!

A következő számítógép-forradalom a horizonton van. Ez az a forradalom, amely felszabadítja („elereszti a pórázról") a számítógépek teljes erejét a tömegek számára és véglegesen teljesíti az információs korszak ígéreteit. Számítógépes eszközök új osztályát hozza létre, melyek teljesítményt és egyszerűséget kombinálnak, hogy a számítógépeket és az Internetet a mindennapi élet természetes részévé tegyék. Ezek kellőképpen izgalmasak lesznek a rajongók számára és egyszerűen elegendőek még az átlagember számára is. Szervesen együtt fognak működni egy magasan integrált működési környezetben, körülölelve az otthont, az üzleti szférát és az Interneten keresztül a világot. Ez a számítástechnika jövője és ez az ok, amiért nem fejleszthetünk csupán egy alternatív számítógép-platformot. Gyorsabb CPU-k és gyorsabb grafika egyedül nem vezetnek egy forradalmian új számítógép-platformhoz. Ezek fontosak, de nem forradalmiak. A forradalmi gondolkodás megköveteli tőlünk, hogy kiinduljunk a múlt előnyeiből és elképzeljünk egy jövőt, amely még nem létezik. Megköveteli tőlünk, hogy olyan technológiát és funkciókat fejlesszünk, amelyek lehetővé teszik ezt a jövőképet. Ez a forradalmi innováció (újítás) szelleme. Ugyanaz a szellem, amely az eredeti Amiga fejlesztői team-et vezette.

Szükségünk van az Amigás közösség támogatására, hogy vezessük ezt a forradalmat. Az Amigás közösség egyike a valaha létezett leghősiesebb, legszenvedélyesebb és leginnovatívabb közösségeknek a számítógép-iparban. Szükségünk van ezekre a tulajdonságokra a sikerhez, mivel merész irányt vettünk. Ahogy a hősies felfedezők a múltban, mi sem fedezhetünk fel egy új kontinenst anélkül, hogy hosszú időre elveszítenénk a régit a látómezőből. Ez sok ember számára kényelmetlen és aggasztó (nyugtalanító), de ez nélkülözhetetlen előfeltétele a felfedezésnek és az újításnak. Néhányan közületek kényszerítve érzik majd magukat, hogy kiugorjanak a hajóból és ismerős partokhoz ússzanak, mielőtt kivitorlázunk a kikötőből. A legtöbben közületek maradni fognak az utazás izgalmáért és a felfedezés jutalmáért. Ti, akik a hajóval maradnak, kössétek be az öveket és készüljetek fel a jövőre.

Mielőtt elolvasod a technológiai kivonatot, itt van néhány fogalom, amely segít távlatba helyezned. Az egyik az Amiga Operating Environment (OE) magasszintű szemlélete. Ahelyett, hogy egy egyedüli hardverrel rendelkező számítógépben és egyedüli operációs rendszerben gondolkodsz, szeretném, ha elkezdenél gondolkodni összetett számítógépes eszközökről, amelyek egyetlen nagy „virtuális számítógéppé" vannak integrálva és egy „operációs környezetről", amely működteti ezt a „virtuális számítógépet". Az OE összetett számítógépes eszközöket integrál szervesen egy egyedüli, integrált és egységes operációs környezetté, mint az OS egy nagy „virtuális számítógép" számára. Az OE tartalmazza az OS-t egyedülálló számítógépes eszközök számára, de működteti a teljes „virtuális számítógépet" hálózatban eggyé sűrítve összetett számítógépes eszközöket. Minden csatlakoztatott számítógépes eszköz mind egy építőkocka, mind egy ablak erre a számítógépes környezetre.

A másik megértendő fogalom az AmigaObject. Az AmigaObject egy erőteljes szoftverstruktúra a számítógépes funkciók és képességek eléréséhez. Az AmigaObject-ek a fő struktúrák az Amiga OE kivitelezésére. A technológia könnyű integrációját teszik lehetővé, osztott számításokat, nagysebességű hálózati tranzakciókat és kommunikációt az alkalmazások között az OE-ben. Erőteljes építőkockák, amelyek lehetővé teszik az embereknek, hogy gyorsan építsenek hatásos alkalmazásokat. Az AmigaObject-ek hordozhatóak és áthelyezhetőek a platformok között, lehetővé téve az AmigaObject-eknek, hogy szaporodjanak véges-végig a hálózaton és az Interneten. Minthogy az AmigaObject-ek áthelyezhetőek és elérhetőek az Interneten keresztül, könnyedén kiterjesztheted az Amiga OE-t az Interneten át. Ez kritikussá válik, amint a szélessávú Internet-elérés egyre inkább elterjed a jövőben. Az AmigaObject-ek Java és Jini technológia használatával lettek kivitelezve, de kifejezetten az Amiga OE kivitelezésére lettek optimalizálva. Az AmigaObject-ek lehetővé teszik számunkra, hogy felépítsük forradalmi számítógép-platformunkat.

A csatolt technológiai kivonatból több részletet kapsz az új generációs Amigáról. Mielőtt elolvasod, nyomatékosan kihangsúlyozom, hogy jövőképünk és technológiánk néhány legstratégiaibb részét nem hoztuk nyilvánosságra. Annak a jövőképe, hogy technológiánk hogyan szabadítja fel a számítástechnika erejét a jövőben, kényszerítő erejű. Sajnos a teljes jövőkép közlése ebben az időben kockáztatná versenyelőnyünket és üzleti sikerünket, különösen, ha ezt az információt megjelentettük web site-unkon. Remélem, megérted, milyen fontos, hogy bizonyos stratégiai információkat visszatartsunk versenytársaink elől. Csak azt tudom mondani, hogy arra a kevés emberre, aki látta teljes jövőképünket, rendkívül mély benyomást gyakorolt. Vezetni fogja a számítástechnika jövőjét. Alig várom, hogy több stratégiai részletet osszak meg a jövőképről a következő hónapokban a WoA-n és az AmiWest-en kezdve.

Amiga termék/technológiai kivonat

Bevezető

Az Amiga jövőképe és küldetése, hogy a számítógépeket és az Internetet a mindennapi élet természetes részévé tegye azáltal, hogy ipari szabvány működési környezetet teremt az elterjedt és jövőbeni fogyasztói számítógép-eszközök számára, amely innovatív Internet-szolgáltatások széles körét teszi lehetővé. Szándékosan használjuk a „működési környezet" kifejezést, mivel ez a szoftver-infrastruktúra kiterjeszti a tradicionális operációs rendszert, hogy egy gazdakörnyezetet biztosítson hordozható alkalmazások egy új osztálya számára, alkalmazások számára, amelyek egy mindent átható hálózatos számítógépes környezetben léteznek, és hogy észrevétlen hozzáférést biztosítson az Internet-tartalomhoz és -szolgáltatásokhoz. Összefoglalva, egy új osztott otthoni számítógépkörnyezetet definiálunk, amely olyan felhasználói ismeretet (tapasztalatot, élményt) tesz lehetővé, amely sokkal elérhetőbb, mint napjaink személyi számítógépes ismerete. Ez a környezet össze fogja kötni a személyi számítógépeket, információs berendezéseket, set-top box-okat, következő generációs multimédia convergence (összetartó) számítógépeket, és gazda lesz más számítógépes eszközök számára, hogy definiálja a szémítástechnika fejlődésének (forradalmának!) következő szakaszát.

Az Amigánál fejlesztés alatt álló termékek tartalmazzák:

- Amiga Operating Environment (Amiga OE) - egy osztott szoftver-architektúra, amely kiterjeszti a hagyományos operációs rendszereket, hogy gazdag felhasználói ismeretet biztosítson, támogatást a mindent átható hálózathoz, és egy keretet a hordozható alkalmazások számára, amelyek észrevétlenül férnek hozzá az Internet-tartalomhoz és -szolgáltatásokhoz. Az Amiga OE egy alkészlete, az Amiga Information Appliance Environment (információs eszköz környezet) áthelyezhető számítógépes eszközök és információs eszközök széles körére.

- Amiga Multimedia Convergence Computer (Amiga MCC) - egy hardver/szoftverplatform kifejezetten kiemelkedő multimédia-teljesítményhez tervezve, a könnyű kezelhetőség új szintje, észrevétlen hozzáférés az Internethez és az otthoni hálózaton keresztül az Amiga-kompatibilis eszközök növekvő családjának elérése otthon körös-körül. Az Amiga MCC két formában lesz terjesztve: egy integrált multimédia convergence computer-ként és egy standard ATX alaplapként. Mindkettő tartalmazza az Amiga OE-t, egy alapul szolgáló OS-t, és támogatást a digitális video/DVD, 3D grafika, surround hang és az eljövendő szélessávú és otthoni hálózati szabványok számára. Az Amiga MCC-t arra szántuk, hogy egyrészt remek platformként szolgáljon a multimédia-alkalmazások, úgymint 3D játék és digitális videó integráció számára, és gazdája legyen a következő generációs osztott otthoni számítógépes környezetnek.

Technológiai filozófia és áttekintés

Az Amiga hosszútávú üzleti sikere technológiai innováció és technológiai integráció kombinációját jelenti. Alapul szolgáló technológiai komponenseket integrálunk, úgymint következő generációs CPU-kat, mikro-kernel operációs rendszereket, grafikai és GUI könyvtárakat (libraries) és kereteket, grafikus/video/kommunikációs chipkészleteket, kábeles és drótnélküli otthoni hálózati alrendszereket, és objektum alapú fejlesztői környezeteket, hogy forrásainkat olyan technológiákra összpontosíthassuk, amelyek egyedülálló értéket adnak az Amiga Operating Environmenthez. Ezek az értékadó technológiák tartalmazzák: felhasználói kölcsönhatás minták, amelyek messze egyszerűbbek és sokkal intelligensebbek, mint napjaink személyi számítógépes mintái; egy „virtuális eszköz" modell, amely lehetővé teszi a szoftveralkalmazásoknak, hogy könnyedén átköltözzenek összetett hardver-konfigurációkra, a mindent átható és észrevétlen hálózatolás és Internet-kapcsolat támogatása; és az alapul szolgáló AmigaObject architektúra, amely keresztülviszi és felfedi a fentieket.

Ez a rövid technológiai kivonat egy nagyon magas szintű áttekintést kíván nyújtani a fejlesztői irányokról és technológiai választásokról, amelyek az Amigánál történtek, és több részletekbe menő leírással és termék-dokumentációval lesz támogatva, ahogy az új Amiga termékek be lesznek mutatva a piacon. Ebben a dokumentumban áttekintjük:

- AmigaObjects és az Amiga Operating Environment
- Amiga MCC operációs rendszer
- Grafikus, multimédia és GUI keretek
- Mindent átható hálózat
- Szoftver blokk-diagram
- Amiga MCC hardver-architektúra
- Fejlesztői eszközök és alkalmazások

AmigaObjects és az Amiga Operating Environment

Az AmigaObject-ek az alapok, amelyekre az egész Amiga Operating Environment épül. Az AmigaObject-ek gondoskodnak az erőteljes alkotóelem építőkockákról, amelyek lehetővé teszik a fejlesztők számára, hogy gyorsan alkossanak hatásos és erőteljes Amiga alkalmazásokat. Az AmigaObject-ek ezenkívül lehetővé teszik különböző technológiák széles választékának egy kalap alá való integrálását. A hálózatolás lényeges az AmigaObject-eknek, ami azt jelenti, hogy az AmigaObject-ek szabadon mozoghatnak mindenfelé a hálózaton vagy használhatnak hálózati erőforrásokat. Az AmigaObject architektúra ezen flexibilitás folytán „net-aware" alkalmazások új osztályát teszi lehetővé, ahol nincs éles határvonal egy eszköz és a hálózat között.

A Javát (Sun Microsystems) választottuk elsődleges programozási nyelvnek az AmigaObject-eken alapuló hordozható alkalmazások számára (természetesen a C és a C++ is támogatott a natív MCC alkalmazások számára). Java technológiákkal, úgymint kJava, Java2 és Java Enterprise Edition, az AmigaObject technológia beágyazható olyan kicsi eszközökbe, mint a kézben tartható számítógépek és skálázható egészen a nagy szerverekig. Ez a valóban forradalmi megközelítése a számítástechnikának; egy szemlélet, amely, hisszük, meg fogja változtatni a számítástechnika arcát.

Az AmigaObject technológia minden objektum alapjául szolgál az Amiga Operating Environmentben. Az AmigaObject ereje és rugalmassága természetesen kiterjed minden más objektumra a környezetben, ezáltal minden objektumnak a rendszerben észrevétlen hálózatiságot ad és a hálózaton keresztüli szaporodás képességét.

Ahogy már említettük, az AmigaObject-ek más technológiákat is integrálnak a keretünkbe. Különösen széles körben hasznosítunk külső (3rd party) technológiákat, ahol alkalmasak. Például ideértve a Javát, a Jinit, az OpenGL-t és számos audio és video codec-et. Ez lehetővé teszi az Amiga számára, hogy mérnöki erőfeszítéseit az AmigaObjects-re és az Operating Environment-re összpontosíthassa és kevésbé a már létező technológiák létrehozására.

Amiga MCC Operating System

Szilárd meggyőződéseink egyike, hogy a modern operációs rendszerek csak egyik alkotóelemei a számítástechnika új korszakának. Az értékes feladat többé már nem csak a tradicionális OS, hanem egy átfogó, a végfelhasználó számára intelligens teljesítményt és észrevétlen szolgáltatásokat nyújtó környezet. Bár az Amiga Operating Environment információs berendezés része, hordozható, és az Amiga és az Amiga OEM partnerei által időről időre portolva lesz számos operációs rendszerre, el kellett határoznunk magunkat egy OS alap mellett az Amiga MCC-hez.

Számos nagyon érdekes OS-választék van a piacon, és úgy fair, hogy elmondjuk, a múlt évben kiértékeltük mindegyiket. A tradicionális RTOS-eladóktól, mint a Wind Rider és a QNX, a Be Systems BeOS-éig, a Sun Chorusra épülő JavaOS-éig, a Linuxig. Ahogy korábban bejelentettük, több hónapig dolgoztunk a QNX Software Systems-szel, hogy megpróbáljuk illeszteni a QNX RTOS-t a következő generációs multimédia convergence számítógép szükségleteihez. Ugyanezen idő alatt a Linux társadalom kulcstagjaival is együtt dolgoztunk, hogy kiértékeljük a Linux mellett és ellen szóló érveket. Ahogy egy sikeres üzleti vállalkozás építésére összpontosítottunk, nyilvánvalóvá vált számunkra, hogy mind több és több technológiai partnerünk és szoftverkiadónk biztatott minket, hogy a Linuxra összpontosítsunk, mint alapul szolgáló OS kernelre. Noha nagy hatással volt ránk néhány technológiai alkotóelem a QNX-ben (és a BeOS-ben és a Chorus-ban is, ami azt illeti), úgy véltük, hogy nehézkes lesz egy szabadalmaztatott operációs rendszernek széles ipari támogatást keltenie, hogy sikeres legyen a következő éveken át.

A Linux tekintélyes lendületbe jött a múlt évben a piacon mint a Windows életképes, nyílt alternatívája. A tavalyi év folyamán a Linux használata több, mint megháromszorozódott, nagy kiadók és kezdők alkalmazták a Linuxot OS alapjukként. A szoftverkiadók széles körének növekvő elkötelezettsége a Linux-alkalmazások mellett és a Linux eszközmeghajtók növekvő fejlesztése és elérhetősége a hardver- és periféria-szállítók által kényszerítő választássá teszi azt. Amikor portoltuk magasszintű működési környezetünket és az AmigaObject architektúrát a Linuxra, jelentős teljesítmény-nyereséget (növekedést) fedeztünk fel a Linux kernelben olyan területeken, mint az osztott objektumok segítségül hívása. És, nem kis nyereség, a Linux talán a legstabilabb elérhető operációs rendszer a piacon.

Mindezen okok miatt úgy döntöttünk, hogy a következő generációs Amiga MCC platformot egy Linux OS alap fölé építjük. Elismerjük, hogy vannak a Linuxból származó következmények, ahogy minden más OS választásnál is lettek volna, amelyet kiértékeltünk. Például vannak gondok a TCP/IP teljesítményben, amelyek meg lesznek oldva, és vonatkozások a lemez- és memóriaigényben. Ahogy mindenki tudja, aki megnézte a Linuxot, a teljes rendszer meglehetősen nagy. Azonban, ahogy építjük az OS alapunkat, előre hozzáigazítottuk a Linuxot az igényeinkhez, és most már biztosak vagyunk benne, hogy a lemez- és memóriaigények teljesen elfogadhatóak. (A Linux kezd megjelenni információs berendezések széles választékán, és már van egy Linux-verzió, amely a Palm Pilot-on fut!)

Vannak még más különféle teljesítménybeli kérdések a Linux-szal, amelyeket támadunk, mint az eredeti Amigánál, szorosan kötjük az OS kernelt egy specializált, nagyteljesítményű hardver-architektúrához, amely számos gondot megold, amellyel mi és az Amigás társadalom találkozott a meglévő Linux-implementációknál. A Linux mögött álló lendületes felépítés és a mindenütt a világon meglévő források alkalmazása a különböző kérdések kijavítása érdekében, bizalommal tölt el minket, hogy a végén ez bizonyul a helyes döntésnek.

Grafikus, multimédia és GUI keretek

A grafikai technológiai stratégia magába foglalja a fejlesztési kulcstársulásokat olyan cégekkel, amelyek jelenleg state-of-the-art komponens-termékeket állítanak elő. Az Amiga befolyásolja ezen szervezetek fejlesztési erőfeszítéseit, hogy átadja a termékképességeket az Amiga-vásárlóknak. Például az Amiga az ATI-val dolgozik, hogy következő generációs 3D rendering technológiát foglaljon az MCC-be (lásd

a hardver-architektúra részt).

Az OpenGL-t széles körű elfogadottsága és hajtóereje megbízható választássá teszik 3D API-ként, hogy kihasználja a hardver renderelési képességeket. Emellett a legutóbbi Java2 kibocsátásoknak kiterjesztett képességeik vannak a 3D scene manipulációra, továbbfejlesztett leképezésre és mindenféle média-koordinációra. Az AmigaObject-ek úgy lettek fejlesztve, hogy a Java-objektumokon keresztül eszközfüggetlen irányítást adjanak a felhasználónak a különböző médiumok felett, amely az OpenGL-en keresztüli grafikai hardvergyorsítás eléréséhez fordul, valahányszor lehetséges vagy alkalmas. Fontos megérteni ezt, ha az AmigaObject vagy a Java olyan hardver-gyorsított API-khoz történő hozzáféréséről beszélünk, mint amilyen az OpenGL, gondoskodjunk arról, hogy biztosítsuk, hogy a magasszintű szoftver ne „nyúlhasson le", amikor eléri az alapul szolgáló hardvert. Mint az eredeti Amigánál, a szoftver és a hardver szoros integrációja szolgáltat átfogó rendszer-teljesítményt.

A multimédia technológiai stratégia lényegében hasonló, mint a grafikánál. A digitális multimédia hardver-szolgáltatórendszer lehet egy 3D grafikai engine, egy MPEG 2-t és AC-3 digitális surround hangot tartalmazó DVD dekóder, vagy szélessávú Internet. Egy teljes megoldáshoz az alapul szolgáló hardvernek elég erőteljesnek kell lennie audio/video stream-ek felvételére és visszajátszására egyaránt. Hogy ezt megvalósítsa, az Amiga társulásokat fejleszt ezen technológiák vezető hardvergyártóival.

Az AmigaObject-ek úgy lettek fejlesztve, hogy eszközfüggetlen irányítást adjanak a fejlesztőknek a Javán keresztül. A Java-alapú AmigaObject-ek eljárásokat hívnak segítségül a speciális hardvertámogatás és -gyorsítás megfelelő szintjeinek elérésére. Azokban az esetekben, amikor nincs az OpenGL-hez hasonló széles körben elfogadott API, az Amiga és partnerei írnak számos ilyen eljárást natív kódban, ha szükséges. Mint a 3D esetében, a szoftver és a hardver szoros integrációja szolgáltat kimagasló támogatást a streaming médiának.

Az Amiga Operating Environment Information Appliance részét eszközök széles körére helyezzük át, és ezen eszközök kölcsönható természete várhatóan erősen eltérő. Butaság lenne megpróbálni tervezni egy egyedüli interface-t egy tenyérméretű eszközhöz egy kicsi, érintésérzékeny, szürkeárnyalatos képernyővel és egy viszonylag lassú drótnélküli hálózati kapcsolattal; egy set-top box-ot távirányítóval és tv-képernyővel és egy tradicionális, multimédia asztali számítógépet teljes billentyűzettel, egérrel, nagyfelbontású monitorral és szélessávú hálózatolással, kétséges, hogy bármely egyedüli design találkozhat az ezeket az eszközöket használók igényeivel. Ehelyett mi egy design környezetet implementálunk, amely az eszközök közötti kölcsönhatás összetételének világos érzékelését biztosítja, mialatt figyelembe veszi az eszköz fizikai korlátait, amelyen az egyedi interface megjelenik. Minimalizálni akarjuk az erőfeszítéseket, amelyeket a fejlesztőknek kell tenniük, hogy termékek széles körén futó virtuális alkalmazásokat hozzanak létre.

Tekintettel az Amiga MCC-n lévő ablakos környezetre, Linux és Java technológiák kombinációját használjuk. A legalsó szinten (bitek kezelése a képernyőn) a legutóbbi Linux X Windows ablakos rendszert használjuk. A legtöbb felhasználó és fejlesztő soha nem fogja látni közvetlenül az X Windows-t (eltérően a régebbi UNIX rendszerektől, ahol az X Windows használata némiképp kényelmetlen volt). Mindamellett, az X Windows használata lehetővé teszi új alkalmazások és standard Linux alkalmazások futtatását egy az egyben az MCC-n. Egyre több, az X Windows felett ülő window manager lesz elérhető az MCC-n, és a Java-fejlesztőknek hozzáférésük lesz a hordozható Java Swing GUI osztályokhoz, amelyek egy modern programozási modell alá rejtik az alapvető ablakos komplexitást. Végül, lesz egy készlet végfelhasználói munkahely, magába foglalva egy az Amigánál fejlesztett új Amiga Workbench-et. Már számos érdekes asztali környezet érhető el Linuxhoz, és szándékunk, hogy hozzáadjuk az Amiga Workbench-et a nyílt forrású mozgalomhoz, és támogassuk a kreatív Amiga és Linux társadalmat, hogy változtasson, erősítsen, cseréljen, és általában legyen kreatív, ha rákerül a sor a következő generációs asztali környezetekre (hisszük, hogy a ma Windows és Macintosh személyi számítógépeinek egyik hátránya asztali környezetük "zárt" természete).

Mindent átható hálózat

A közeli jövő több nagysebességű szélessávú Internet-szolgáltatást hoz az otthonokba kábel-modemeken, xDLS-en és más új technológiákon keresztül. Az ipar otthoni hálózati technológiákra standardizálódik, megadva a vásárlóknak a képességet, hogy standard otthoni kábeles és drótnélküli digitális nagysebességű megoldások használatával kapcsoljanak össze termékeket mindenütt otthon.

Az Amiga-képes termékek támogatni fogják ezeket a szabványokat és összekapcsolódnak egymással, miközben használják az egész otthont osztott objektum-technológiánkon keresztül. Olyan most felbukkanó standardokat integrálunk az Amiga Operating Environmentbe, mint a HomePNA a Broadcom/Epigram-tól, standard telefonvonalakat használva Észak-Amerika otthonaiban. Számos kezdeményezés folyik Európában és Ázsiában, amelyeket továbbra is figyelemmel kísérünk. Vizsgáljuk a front-running digitális drótnélküli hálózati technológiákat az otthoni környezet számára. A világ legtöbb régiója olyan 2.4 Ghz-es formátumú digitális drótnélküli hálózatokra fog standardizálódni, mint a Proxim-é, amelyet támogatni fogunk, amint az ipar alkalmazza. Az új Amiga objektum-technológiával és ezen szabványok integrálásával az otthon válik „a számítógéppé", tartalmazva egyben a nagysebességű kapcsolatot az Internethez.

Az AmigaObject-ekkel minden objektum-szolgáltatás alapjaként és támogatva az osztott feldolgozást az Amiga Operating Environment-ben, a hálózat természetes módon mindent áthatóvá válik. Nincs különbség a helyben, számítógépegységként található eszközök (pl. merevlemezek) vagy egy egyenértékű, valahol a hálózaton található eszköz között. A Jini technológia a Sun Microsystems-től ezen problémák többségét egy olyan architektúrával irányítja, amely eszközök, mint például lemezmeghajtók, nyomtatók, szkennerek, kamerák stb. azonnali hálózathoz való kapcsolódását teszi lehetővé. Befoglaltuk a Jini technológiát azon eszköztípusok számára, amelyeken jól működik, és teljes AmigaObject megoldásokat nyújtunk a Jini által hatásosan nem támogatott szolgáltatásokhoz. A hálózati szolgáltatások mindent átható voltáról több részlettel szolgálunk egy későbbi időpontban.

A transzportálás jelenlegi választéka jelentéktelen a szoftver és az alkalmazás-architektúra szempontjából. Mindig támogatni kívánjuk a populáris hálózati standardok legtöbbjét, mint pl. az Ethernet, modem, HomePNA, HomeRF, IEEE 1394 és más digitális nagysebességű hálózatok. Az egyetlen lényeges téma a sávszélesség kérdése: az alacsonyabb sávszélességű kapcsolat hajlamos korlátozni a nyújtható szolgáltatások minőségét. Ahogy a hardver szekcióban láthatod, aktívan dolgozunk a nagy sávszélességű hálózatolás biztosításán az alaprendszerünkben, ezáltal net-aware (netre kész) alkalmazások és termékek új generációját téve lehetővé.

Amiga MCC hardver architektúra

Az Amiga MCC a state-of-the-art multimédia támogatására lett tervezve, miközben maga mögött hagyja a PC örökség terhét. Az MCC-ben lesz DVD, nagyteljesítményű 3D, Ethernet-alapú otthoni hálózat, digitális és hagyományos analóg videó és audió, és USB portok a digitális perifériáknak. Lesz benne hely legalább két merevlemez számára, 2 PCI slot, 7 USB port és egy nyílt meghajtóhely olyan opciók számára, mint a Zip- vagy a Jazz-meghajtók.

Jelentős hajtóerő van az iparban az USB-re (Universal Serial Bus). Az USB egy digitális kétirányú interface, amely max. 10Mbit/s-ot támogat. Ez lehetővé teszi a játékvezérlők számára a nagysebességű interaktivitás támogatását, tartalmazva olyan tulajdonságokat, mint a force feedback, tehát ha Te vezeted az autót, a kormány vissza fog hatni rád. Lehetővé teszi olyan eszközök „forró" detektálását, mint a billentyűzetek, nyomtatók, szkennerek, kamerák, játékvezérlők, tárolóeszközök stb. Sőt, a USB standard max. 127 perifériát támogat egyetlen porton. Ezen oknál fogva nem szándékozunk támogatni a soros, párhuzamos, PS/2 vagy analóg játékportok hagyatékát. Mindig tudsz hozzáadni USB hub-okat több eszköz számára, és vannak konverterek a régi buszok számára (pl. USB to paralell) régi perifériáidnak, ha valamiért nem akarsz megszabadulni tőlük.

Már vannak erőfeszítések annak érdekében, hogy az USB következő verziója max. 100 Mbit/s-ig tudjon dolgozni.

Az ipari tervet az MCC számára a Pentagram készítette, egy vezető világméretű ipari tervezőcég. Számos koncepcióvázlat (a hozzávetőleg 12 fontolóra vettből) jelent meg előzőleg, és a végső ipari design látható lesz a World of Amiga és AmiWest show-kon (**és a borítón - a törd.**).

Az Amiga számítógép-forradalom alapjaként és központjaként az Amiga MCC két formátumban lesz szállítva: egy integrált számítógép-rendszerként vonzó ipari designnal és külön monitoropcióval; és egy standard méretű ATX formátumú alaplapként a rendszerárusítók, szoftverfejlesztők és rajongók számára, akik az MCC funkcionalitást más, nagyobb bővíthetőséggel rendelkező konfigurációkban akarják elérni.

Egy nagyon izgalmas CPU-t választottunk az MCC-nek, amely a következő generációs processing alrendszer szíve. A CPU alrendszer többet fog nyújtani tradicionális központi processzor szolgáltatásoknál. Amikor a Linuxot és a Javát választottuk két alapvető szoftver építőkockánknak, egy olyan CPU alrendszert kerestünk, amely magasan összehangolható egy Linux/Java szoftveralappal, amellett futtatja a klasszikus Amiga alkalmazásokat.

Szigorú bizalmi korlátok között vagyunk, és jelenleg nem fedhetek fel információt a CPU-ról. Mindamellett hisszük, hogy ezen technológia választása páratlan nyereséget, valamint előnyt, fölényt, hasznot hoz nekünk az Amiga számára.

Ahogy korábban említettük, az MCC tartalmazni fog egy igen nagy teljesítményű 3D grafikus alrendszert, támogatást a streaming média integrálás számára és támogatást az eljövendő otthoni hálózati szabványoknak, amelyek mindent áthatóvá válnak a következő két év folyamán. A következő egy részletes lista az MCC hardver architektúra fejlesztés alatt álló jellemzőiről:

Processing alrendszer:

- Nagyteljesítményű következő generációs CPU
- Hardveres támogatás a Linux kernel, a Java VM és a Classic Amiga emuláció számára
- 168-pin SDRAM DIMM-ek – a DDR SDRAM jövőbeni támogatása
- 32 MB rendszer RAM, bővíthető 288 MB-ig (ATX célja a bővíthetőség 1 GB-ig)

Grafikus alrendszer

- Továbbfejlesztett SuperScalar 2D & 3D hardver gyorsító (még be nem jelentett következő generációs ATI chipkészlet - a specifikációk titkosak):
- 24-bit true color depth-pixel támogatás 640*480-tól 1920*1200 felbontás
- Texture lighting & compositing, alpha blending, vertex- & table-based fog, video textures, reflections, shadows, spotlighting, bump mapping, LOD biasing, texture morphing, hidden surface Z-buffering, dithering, anti-aliasing, gouraud- & specular-shaded ploygons, perspective correct mip-mapping texturing, chroma-key, bilinear & trilinear texture filtering; további tulajdonságok bejelentése, ha az ATI közzéteszi a következő generációs chip információt
- 32 MB 128-bit SDRAM frame buffer

Audio/Video:

- DVD-meghajtó standard (DVD-RAM, ahol elérhető)
- DVD-lejátszást tartalmazza
- MPEG-2 hardver decode gyorsítás: mozgás-kompenzáció & iDCT
- Hardver subpicture decoder scalar & alpha compositor interpolálással
- Valós idejű videó tömörítés, MPEG-2-t tartalmazza
- Állóképfelvétel gyorsítás
- Analóg TV: NTSC/PAL/Secam bemenet, digitalizáló és TV kimenetek
- S-Video & composite video ki/bemenet
- Full channel TV tuner
- 44 kHz, 16-bit CD stereo audio ki/bemenet
- AC-3 Dolby Digital 5.1 channel decode
- S/PDIF Dolby Digital kimenet
- FM radio tuner megfontolás alatt

Kommunikációs opciók (fejlesztés alatt):

- V.90 56 Kbit/s modem
- 100/10 Mbit/s Ethernet
- HomePNA 2.0 10 Mbit/s otthoni hálózat
- Drótnélküli 2.4 GHz digitális hálózat

- Szélessávú Internet opciók:

  - 1.5 MByte/s kábelmodem
  - DSL modem
  - ISDN modem
  - Digitális szatellit dekóderek

Háttértár

- Két E-IDE UltraDMA interface (négy meghajtó támogatása)
- Két nagykapacitású merevlemez támogatása (ATX felhasználói konfigurációk többet is)

Belső bővítőhelyek

- 2 PCI slot (ATX célja 6 PCI slot)
- 3.5" nyitott meghajtóhely Zip/Jazz/120MB floppy vagy más opciónak

Ki/bemenetek

- Infravörös a távirányítású eszközökhez
- Mikrofon bemenet
- Display touch screen controller
- 7 Universal Serial Bus "USB" 10 Mbit/s digitális port (2 az előlapon a könnyű elérhetőség kedvéért)
- Tanulmányozzuk az 1394 opciót

Megjegyzés: teljes szoftvertámogatás ezen és más tulajdonságok számára mindig.

Fejlesztői eszközök és alkalmazások

Számos vezető fejlesztői eszköz- és alkalmazói szoftver-szállítóval dolgozunk, hogy biztosítsuk a remek eszközök és alkalmazások meglétét az Amiga OE és az Amiga MCC számára. Az egyik kulcsindíték, amiért a Linuxot választottuk az MCC alapul szolgáló operációs rendszerének, az óriási növekedés Linux-alapú eszközökben és alkalmazásokban, sok közülük elérhető lesz az Amiga MCC-n. Hasonlóképpen amikor a Javát választottuk az Amiga OE számára, részben az hajtott minket, hogy van néhány nagyon erőteljes Linux-alapú Java fejlesztői környezet, amelyet vagy már szállítanak, vagy a következő hónapokban fognak szállítani.

Az Amiga MCC azonnal a legsikeresebb Linux-alapú rendszerek egyike lesz a piacon, és az Amiga és partnerei törekvése, hogy gondoskodjon arról, hogy ezek az eszközök elérhetőek legyenek az MCC-n.

Magától értetődően nincs meg az a szabadságunk, hogy közzétegyük más társaságok bejelentési terveit. Ahogy közelebb kerülünk az Amiga OE és az Amiga MCC szállítási dátumához, azok a társaságok, amelyek alkalmazásokat és eszközöket fejlesztenek az új Amigák számára, be fogják jelenteni saját szoftverkiadási terveiket az Amigához.

Összefoglalás

Hisszük, hogy az Amiga Operating Environment következő generációs számítógépes eszközök széles körét fogja erősíteni. Az Amiga MCC mint alap, multimédia convergence számítógépek szabványát fogja lerakni a létrejövő otthoni számítógépes környezetben.

Ez a levél semmiképpen nem dokumentál mindent, ami az Amigánál történik. Számos izgalmas dolog áll nálunk fejlesztés alatt, amelyet meg akarunk osztani a közösséggel és meg is fogunk, amint a partnereink lehetővé teszik. A döntések, amelyeket hoztunk, a jövőre összpontosítanak, miközben a szemünket a mán és a tegnapon tartjuk. Remélhetőleg ez a levél bepillantást engedett Neked a mi irányunkba.

Jim Collas
Elnök, Amiga

Fordította: Kovács András

Ajaj, újabb Aminet CD-cikk... ebből sem lesz fél oldalnál több, hiszen mi mást lehetne írni róla, mint a sorozat előző darabjairól?

Aminet Set 8

Az Aminet set 8 a 7-es set megjelenése óta netre kerülő állományokat tartalmazza, sőt, az utolsó négy Aminet CD highlight-jait is, vagyis a teljes, korlátozás nélküli programokat, amik immár hagyományosan szerepelnek minden egyes Aminet CD-n.

A mostani 4CD-n a következő programok teljes változatai találhatóak:

CygnusEd 3.5

Az egyik legkedveltebb szövegeditor, amilyenért más oprendszerek használói a lelküket eladnák...

Directory Opus 5.5

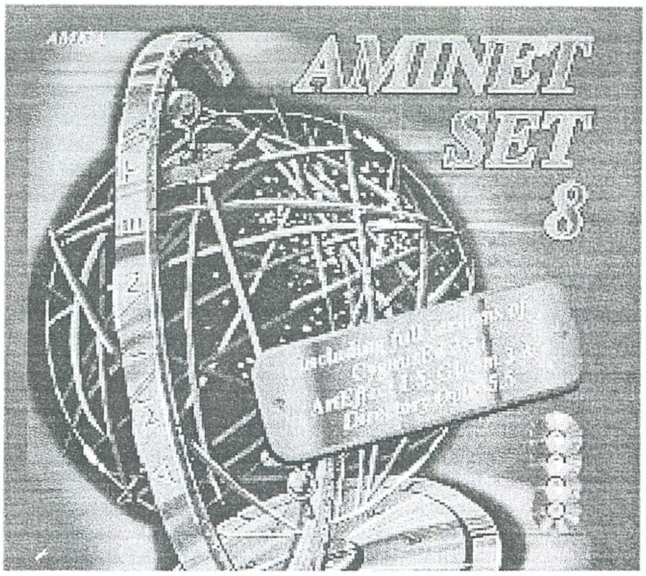
... csakúgy, mint az Opusért.

Gloom3

A legvéresebb 3D-s Doom-klón.

ArtEffect 1.5

Íme a lehetőség, hogy az előző számokban megjelent sorozatot élőben kipróbáld.



Az Aminet Set 4 a nyáron jelent meg, pontosabban júliusban, magyarán az addig Aminetre felkerült amigás programokat tartalmazza. Több, mint 600MB olyan anyagot is találsz rajtuk, melyek - helyhiány miatt - a négy, egyenként megjelenő Aminet CD-ről (28-31) lemaradtak.

A négy CD tartalmi eloszlása a következő:

Set 8a

(Tools)

disk 9 MB 76 Merevlemez segédprogram

docs 208 MB 315 Dokumentum

game 491 MB 16 Játék

hard 12 MB 56 Minden, ami hardver

text 28 MB 135 Szöveg szpftver

util 138 MB 631 Felhasználói programok

Set 8b

(Gfx)

biz 207 MB 242 Üzleti jellegű

gfx 95 MB 259 Grafikus szoftver

pix 759 MB 879 Kép

Set 8c

(Fun)

comm 79 MB 397 Kommunikációs szoftver

demo 421 MB 265 Demo

dev 131 MB 366 Fejlesztői szoftver

game 307 MB 685 Játék

misc 136 MB 191 Vegyes

Set 8d

(Mods)

mods 1020 MB 832 Zenemodul

mus 61 MB 163 Zenei szpftver

Set8 összesen: 4111 MB, 5508 állományban.

Az Aminet Set 8 nálunk is kapható, ára 10.700,-Ft Áfával.

A magas értékelést a nagyon jó teljes verziójú programok miatt kapta a CD.

95%

- Csókolom, egy csomag rádiót kérek! - köszönt mr. Átlag Amigás a sarki pécés bolt pultja mögött áłldogáló eladónak, aki a legújabb windows csomagról hajkurászta unott arccal a legyeket egy hologramos, eredetiséget igazoló fecnivel.

Az öreg már nem is reagált ÁA kérésére, hiszen az eddig is csupa olyat keresett nála, amiről mindenki tudja, hogy nem létezik (ritkán fagyó oprendszer, páratlan számban is működő EDO ram, egyszerre két - sőt több - dolgot végző számítógép és még sorolhatnánk). Vagy mégis?

Pakettrádiózás Amigával

- Mi is az a csomagrádiózás?

A csomagrádiózás számítógépek ill. terminálok közötti adatátviteli kapcsolatok létrehozása modemek és rádióamatőr rádióállomások segítségével. (A csomagrádió angolul: packet; ennek a szónak a magyarosabb formája a pakett.)

- Hogyan működik a pakett ?

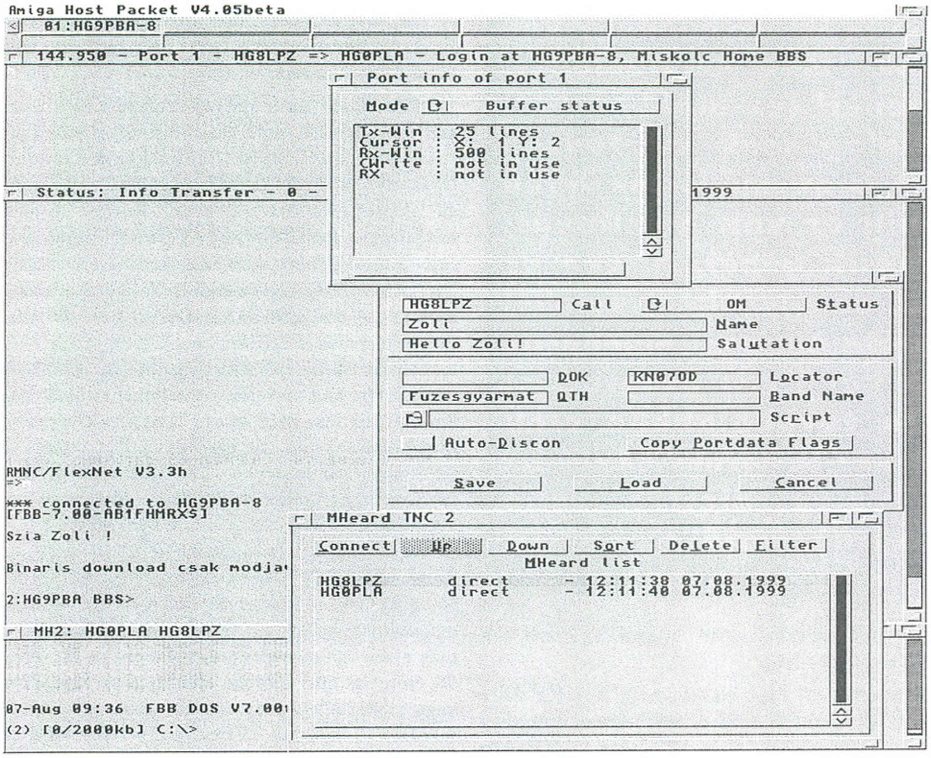
Ha két olyan rádióamatőr akar egymással pakettozni, aki hallja egymás jeleit, akkor közvetlenül meghívhatják egymást, tehát közvetlen kapcsolatot létesíthetnek. Ha távolabbi állomások akarnak kapcsolatot létesíteni és a közvetlen kapcsolat nem lehetséges, akkor egy harmadik állomás, egy átjátszó segítségét hívják, amin keresztül összejöhet a kapcsolat.

- Mi a pakett átjátszó és hogyan működik ?

A pakett átjátszót Node-nak hívják, mely lehetővé teszi távolabbi állomások összekapcsolását. A Node-on egyszerre többen dolgozhatnak egy frekvencián anélkül, hogy egymást zavarnák. Mivel az átvitel digitális és az információt könnyű tárolni, értelmezni, ezért több átjátszót is össze lehet kötni egymással. Így megvalósítható az, hogy olyan állomással hozzunk létre kapcsolatot, ami egy távoli Node által elérhető. Az átjátszók összekapcsolásával létrejött a paketthálózat. A Node-ok általában magasabb helyeken üzemelnek, így könnyen elérhetőek rádióval. Magyarországon, bárhonnan legalább egy Node elérhető.

- Az Internet és a pakett

Az Internet megjelenése lehetővé tette, hogy a Node-okat a világhálón keresztül is összekössük. Így két távoli állomás között az adatforgalom sebessége felgyorsult. Az Internetet kizárólag rádióamatőr céllal használhatjuk! A világhálót és az amatőrhálót összekötő gép a gateway.



- Milyen átviteli sebességeket használnak paketton ?

Rövidhullámon 300 Baud (bit/s) és AFSK moduláció. (28 MHz-en 1200 Baud is használható). 2m-es (144MHz) sávban 1200 Baud (AFSK), míg 70cm-en (430 MHz) 9600 Baud (FSK). Magasabb frekvenciákon nagyobb sebesség is engedélyezett, mivel nagyobb a sávszélesség. 23cm-en 19200 baud (FSK) engedélyezett. Legelterjedtebb és legegyszerűbb a 2m-en ill 70cm-en való pakettozás.

- Mi az a Mailbox és mi az a BBS ?

Mindkettő megtalálható a paketthálón. A Mailbox levelek tárolására alkalmas rendszer, míg a BBS egy csomagrádiós nyilvános adattároló központ, mely alkalmas lehet egyszerre több csatornán információk adására, vételére. A BBS-ben lehet hirdetni: Eladó, Keres, Csere stb. bulletinok léteznek. De a leveken kívül kisebb fájlok is megtalálhatóak.

Nézzük, mi kell a csomagrádiózáshoz

* számítógép
* software
* modem
* rádió + antenna
* min. egy URH-A vizsga

Lássuk ezeket részletesebben:

- számítógép

Esetünkben AMIGA. Van olyan program, aminek egy A500 is megfelel. De A1200 némi fast rammal bőven elég. Viszont egy jó monitor nem hátrány ! (Érdekességképpen: Egy C-64-gyel is remekül lehet pakettozni !!!)

- software

Nekem 3-at sikerült életre keltenem. :-)

*** AMICOM 2.3**

Ez a legegyszerűbb, de mégis nagyszerű program. Kezdőknek hosszú ideig megfelel.

*** Profipacket 0.25**

Egy MUI-s program. Hmmm.. érdekes. De azért használható.

*** AHP 4.05**

Ez egy igazi Amigás felépítésű program. ARexx felülettel is bír. Elsőre bonyulultnak tűnik (még másodjára is), de ha kiismeri az ember, rájön, hogy ez a program szinte mindent tud, ami a pakettohoz kell.

- modem

Nem a bolti telefonmodemről van szó, hanem egy házilag is elkészíthető, aránylag olcsó típusról. Persze lehet készet is venni.

- rádió

Természetesen nem mezei műsorvevő rádióra kell gondolni. Mindenféle amatőr rádió kapható kinek-kinek igénye és főleg pénztárcája szerint. Házilag is összebarkácsolható. Itt jegyezném meg, hogy a pakettozás a rádióamatőrségnek csak igen kis részét képviseli!!! Sok izgalmas téma van ezen kívül is.

- antenna

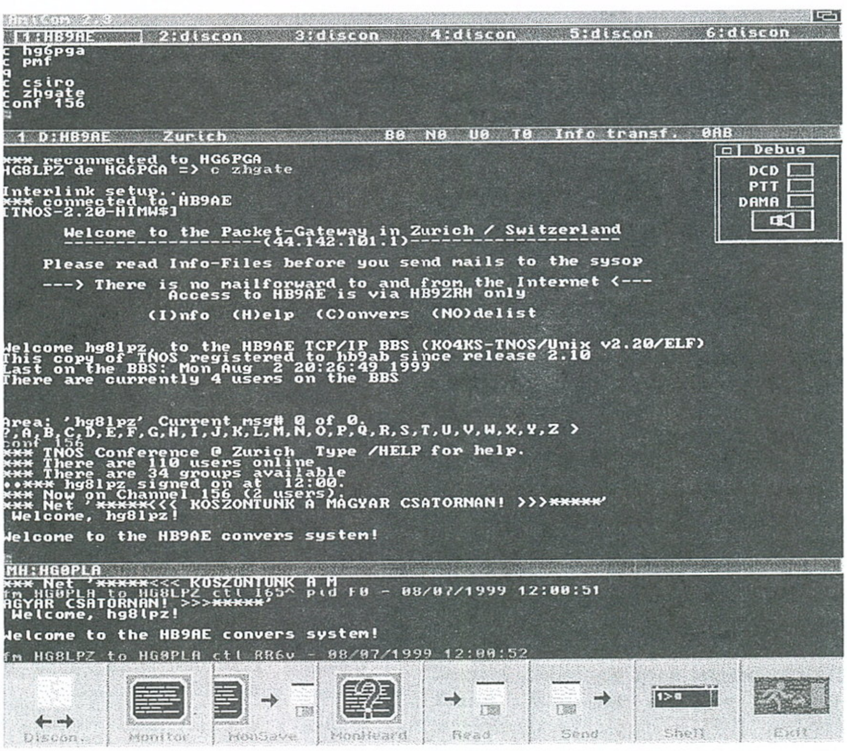
Mindenkinek igénye szerint. Akinek a közelében van egy node, annak könnyű dolga van, akinek pedig nincs, annak egy kicsit jobb felszerelést kell vennie. De ez nem egy jelentős költség.

- min. egy URH-A vizsga

Ez egy rádióamatőr vizsga. HIF által elismert vizsgabizonyítványt ad.

Ez a vizsga feltétlenül kell a pakettozáshoz. De nem annyira nehéz, hiszen még lányoknak is sikerülni szokott...

Mészáros Zoltán



A screenshotok ideje dívik. Ezek szinte mindegyikén feltűnik egy ablakban némi Mac emuláció is, természetesen a Win emu mellett (ez utóbbi lehet, hogy csak vicc!!). Feltehetőleg csak mostanság zárkózott fel a többi platform is az emulációk terén az Amigához (?), mert sokáig az volt a felfogás, hogy minek emulálni egy másik gépet, hiszen az úgyis mérhetetlenül lassú lesz. Ez egyébként valahol igaz is, de nem a Mac emulációra Amigán! Manapság ezen a „halott" platformon két ilyen program is elterjedt, a ShapeShifter (a továbbiakban csak sapkasifter) és a FUSION. E két program közül az utóbbi kevesbé nepszerű (vajon miért?), amin reményeim szerint ezek a sorok majd egy kicsit változtatnak (még nem tudni, milyen irányba).

Fusion

Ez nem egy összehasonlító leírás. Azt, hogy melyik program a jobb, nem vagyok hivatott eldönteni, mindenki tegye meg ezt maga a programok ismeretében. Azt gondolom, a sapkasifterről már annyi leírás született a különböző magokban, hogy azokat kiegészítve eme irománnyal ezt igazán nem lesz nehéz megtenni.

Ha már kezünkben a nagyító, akkor fókuszáljunk rögtön rá a proggy 3.1-es verziójára, ugyanis ez a cikk alapja. Azt hamar le kell szögeznem, hogy a program önmagában még nem alkalmas arra, hogy egy Mac képernyő villogjon a monitorunkon, ehhez még szükségünk lesz egy MacROM-ra és egy MacOS-re, de erről majd később... Érdekes módon a proggy egy lemezen érkezik hozzánk (sajnálattal közlöm, hogy a 3 CD-s verziót csak Win alá ígérik majd :DD), és ez nem tartalmazza a fent említett részeket. Miután elolvastuk a license infókat, ezt biztosan mindenki becsületesen megteszi, nekifoghatunk a telepítésnek. A program futtatásához szükséges hw követelmények a cikk végén találhatóak, sw oldalról a már említett MacROM-ra és egy MacOS-re lesz szükségünk. Ezekről a következőket kell tudni:

Apple ROM-okból a 256K/512K/1M-ás verziókat lehet használni, azokat amelyek a 68K-s Mac modellekben voltak. A régi fekete-fehér és az újabb PowerPC-s ROM-ok nem működnek. Amennyiben 7.5-ös vagy annál újabb OS-t szeretnénk használni (és miért ne szeretnénk?), ajánlott az 512K-s vagy az 1M-ás ROM. Ebben az esetben működik a 256K-s ROM is, csak nem lesz korrekt a képernyő felbontás-állítás, ill. nem biztos, hogy minden felbontás megjelenik majd az ide vonatkozó kérdezőben. A legtöbb Amigához kiváló az 512K-s ROM, az 1M-ását csak 060-as CPU és MacOS 8.0-nál ajánlja a dokumentáció. Amennyiben nem rendelkezünk ilyen ROM-mal, a UTILS alkönyvtárban van egy Mac-es program (ROMUtil.hqx) arra, hogy egy valódi Mac-ről lementhessük a ROM tartalmát. Ennek használatának leírását nemes egyszerűséggel átugrom, mivel sokkal könnyebb magát a ROM filét megszerezni, mint eljutni egy nekünk megfelelő Mac-hez.

A MacOS-ről csak annyit, hogy a 7.1.x vagy 7.5.0.-át ajánlják, ezen tökéletesen megy a képernyőmód-váltás és a VIRTUÁLIS MEMÓRIAKEZELÉS is. Egyébként teljesen 8.1-ig van OS támogatás, csak az előbb említettek a leginkább biztonságosak (nem beszélve arról, hogy a 8.x-ek iszonyat lassúak). Még egy kis adalék a MacOS installálásához: ne az Easy Install-t használjuk, mert az néha teljesen agyatlanul telepíti fel a rendszerelemeket, ezért inkább válasszuk a Custom Install-t, azon belül is a System For Any Macinthosh-t (ez tartalmazza ugyanis a 68K-s rendszerelemeket).

Ennyi kitérő után most már tényleg nekifoghatunk az installálásnak, népszerű távoktató stílusban! Két lehetőségünk van: vagy az install scriptet használjuk, vagy kézzel telepítünk. Az elsőhöz kattintsunk a HardDisk_Installer nevezetű ikonra, majd válaszoljunk a felbukkanó kérdésekre. Olyan ez, mint egy teszt, ha kellő számú helyes választ adunk akkor működni fog a program, ellenkező esetben megrovásban részesülünk. Természetesen ez nem igaz :DD; a következő kérdések merülnek fel:

- ha már van egy előző verzió a HD-nken, akkor update-eljen, vagy csak sima install legyen

- hova telepítse a programot (ezen belül egy FUSION alkönyvtár jön létre, és ide kerülnek a program elemei)

- Installálja-e az IconX, RsrvCold, RsrvWarm programokat a c: könyvtárba. Igen, a programokról majd később...

- A fent említett ROMUtil.hqx-ra szükségünk van-e (ha igen, akkor ez a PROGDIR:UTILS alkönyvtárban köt ki).

- Telepítse-e magát a programot. Fogós, ravasz kérdés! (10 pontot is megér.)

- Mely video drivereket telepítse a program a PROGDIR:Video_Drivers alkönyvtárba.

- Ugyanez a kérdés a PROGDIR:Ext_IO alkönyvtárba tartozókra vonatkoztatva.

- Kell-e a dokumentáció (Amiga Guide formátumban),

- ill. a PROGDIR:ICP alkönyvtár tartalma. Ezekre mind rengeteg igent kell nyomni. Jajj, könnyítem a tesztet :)!

- Ezek után jön a startup-sequence és a user-startup hackelése, amit csak engedélyeznünk kell.

Rövid áttekintés következik eddigi tevékenységünkről (kapunk-e nyalókát vagy sem), és a program startra kész. Kézzel történő telepítéskor készítsünk egy FUSION könyvtárat (ez azért lehet más nevű is). A lemez INSTALL/C alkönyvtárából másoljuk át a filéket a C:-be, az INSTALL/DEVS-ben lévőket értelemszerűen a DEVS:-be. A többi alkönyvtár tartalmát önmagukkal együtt a FUSION directoryba kell másolni, némelyiket kitömörítve. Szükségünk lesz még itt egy Hardfiles alkönyvtár létrehozására is. A maradék file szintén a FUSION directoryba kerüljön, a dat.lha természetesen kitömörítve! Ezek után már csak a User-startup módosítása van hátra, ahova egy a FUSION alkönyvtárra mutató FUSION: assign-t, és a Hardfiles alkönyvtárra mutató MSHF: assign-t kell létrehozni. Természetesen már megint nem mondtam igazat, mert szükség van még a startup-sequence módosítására is. Ez abból áll, hogy az első sorában elindítjuk az RsrvWarm vagy az RsrvCold programokat. Ezek azt a nemes feladatot hivatottak ellátni, hogy lefoglalják az emulátor indulásához szükséges RAM területet a CHIP RAM-ból.

Az RsrvCold az exec.library ColdCapture és CoolCapture vektorait használja erre a célra, ezért elképzelhető, hogy néhány vírusirtó program siránkozni fog emiatt. Tegyék. Kettő kapcsolója van, az „F", ami a capture kódot a fast memóriába transzportálja (ez alapban, mint említettem, a CHIP RAM-ban foglal helyet), mert néhány gyorsítókártya használja ezt a területet. Amennyiben a gép nem akar bootolni ezzel a paraméterrel, távolítsuk el azt. A másik kapcsoló az „O", ami az OxyPatcher használatát teszi lehetővé a FUSION-nal egyidejűleg. Mindkét paraméter írható akár nagy, akár kis betűvel, a parancs nem érzékeny rá. Íme két példa:

```
RsrvCold >NIL: -of
RsrvCold >NIL: -f
```

Az RsrvWarm egy rezidens struktúrát használ a szükséges memória lefoglalásához, és már sokkal több opciója van. Az „F" a rezidens struktúrát a FAST RAM-ba röpíti (hasonlóan az előző utasításnál), az „R" egy alternatív metódust használ a rekick-re (ez nagyon szép magyar mondat lett. Nem baj, aki használja érti, aki meg nem, az úgy járt mint én). Amennyiben gépünk nem bootol az RsrvWarm startup-sequence-hez való adása után, használjuk ezt az opciót (egyebként ez letiltja az „F" opciót. lévén mindig a CHIP RAM-ot használja). Az „S" szétvágja az első memory node-ot két részre. Erre az eredeti EMPLANT MAC emulációnál és a 24 bites memória módnál van szükség A3000-en (ez nem sok embert érint, bár remélem egyre többet. „Egy lelkes A3000 user" :))). És itt is megvan az OxyPatcher támogatás az „O" paraméter személyében. Íme a példák:

```
RsrvWarm >NIL: -fo
RsrvWarm >NIL: -ro
RsrvWarm >NIL: -r
```

Azt, hogy melyik parancsot milyen opcióval

használjuk, elég nehéz lenne megmondani, lévén elég szerteágazó a felhozatal az Amiga konfigurációk terén, ezért a legjobb megoldásnak a próbálkozást tartom. Azért, hogy egy kicsit segítsek az A3000-es tesókon elárulom, hogy nálam egy gyorsítókartyás rendszerben a RsrvWarm >NIL: jött be. Persze lehet, hogy van ennél jobb megoldás is, de azt kikísérletezni idő, és az idő pénz, a pénz meg hatalom.......blabla.

Nos, eddigi fáradozásunkat szükségszerű, hogy valami siker is koronázza (természetesen egy robot khmm .. egy reboot után). Ha a programot elindítjuk (CLI-ből vagy WB alól) és mindent jól csináltunk, akkor jutalmunk (nyalóka helyett) ez az ablak lesz.

(tehát ennyi a max. Mac RAM), cserébe viszont tökéletesen működik a virtuális memória kezelés, megoldva ezzel a RAM gondokat. Ha megnyomjuk az (m) betűt, vagy a Memory Options gombot, újabb ablakocska vakítja el szemünket, színpompásnak nem mondható nemes egyszerűségével.

Itt a Memory Mapping alatt a következő beállításokat találjuk.:

No MMU

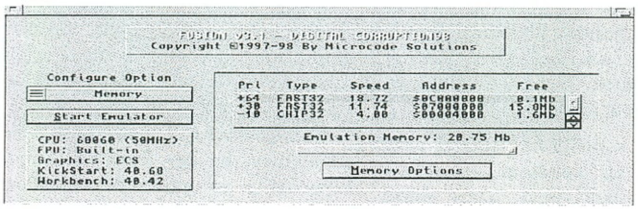
Ha nincs a gépünkben MMU, akkor természetesen ezt kell választani, ha van, akkor is lehet, csak akkor jelentősen lassabb lesz az emuláció.

SoftKick-kel kerültek forgalomba. Ennek a lényege az volt, hogy csak egy butított ROM volt a gépben, ami épp csak a hw elemeket mountálta, ezután a HD-ről töltődött a KickStart (mielőtt valaki megkérdezné, ez miért volt jó, annak elmondom, hogy semmiért, csak mikor kiadták a gépet, még nem volt kész a 2.0-ás ROM). Nos, aki ilyen géppel rendelkezik, arra is gondoltak a prgram készítői.

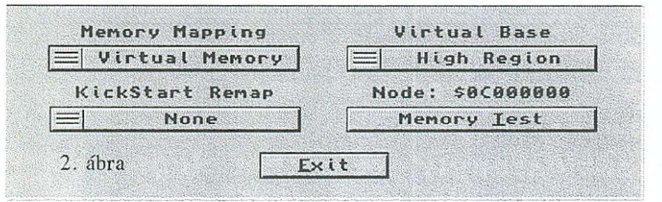
Ha a Memory Test-re kattintunk (vagy (t) gomb), akkor egy a dokumentáció szerint non-destruktív memóriateszt fog lefutni a kiválasztott memória részben. Úgy legyen !

VIDEO - Video Driver(ek)

Mint a neve is utal rá, itt lehet az emuláció



1. ábra



2. ábra

Néhány szó még a program indításáról. CLI-ből futtatva lehetőség van egy -s paraméter megadására, amely átugorja a fentebb látott konfigurációs ablakot. Ezt már csak tökeletes beállítás után használjuk, de mivel olyan nincs, ezért inkább egyáltalán ne vegyük igénybe :))). A -c paraméter egy defaulttól eltérő konfigurációs filét használ az induláskor (ezt az opció után kell megadni), a -h pedig egy helpet ad vissza a konzolra.

Akkor nagy levegő, és csapjunk bele a konfigurálásba! Az ablakhoz menük nem tartoznak, mindent az ablakon belül lehet beállítani. Maga a beállító ablak négy részre osztható:

- fejléc az about információkkal

- a bal alsó sarok a gépünkre vonatkozó információkkal

- a jobb felső sarok egy cycle gadgettel (na ennek mi a magyar megfelelője ? **- kerékpáros szentesi Amiga bolt - a törd.**), ahol a főbb beállítási csoportokat tudjuk kiválasztani

- és ehhez kapcsolódik a középső nagy terület, amely ezen csoportok további információit tartalmazza

MEMORY - Memória és Mapping

Alapban ez a menüpont jelenik meg, amely rögtön mutatja nekünk a kiválszth6ató memóriablokkokat, azok prioritását, típusát (FAST vagy CHIP), sebességét (!) MByte/sec-ben, elhelyezkedését a RAM-ban és a szabad kapacitást. Mindig a legjobb paraméterekkel rendelkező blokk van legfölül, nyilván ezt is érdemes használni. Alatta egy csúszkával állíthatjuk be azt, hogy az adott blokkból mennyi memóriát adunk az emulátornak. Itt nem árt figyelembe venni azt, hogy ha az összes memóriát lefoglaljuk, akkor nem marad hely a ROM-nak és a video drivernek. Ilyenkor az emuláció el sem indul, hanem visszatér ehhez az ablakhoz, jelezvén ezzel azt, hogy itt valami nem stimmel. Annyit jegyeznék még meg, hogy sajnos nem lehet 32 MByte-nál nagyobb blokkot lefoglalni

Normal

Ez már egy kicsit jobb, kb. 10-50%-os gyorsulást eredményez az MMU használatával az előzőhöz képest.

Pseudo 24

Ebben az üzemmódban az MMU a ZII-es címterületre mappeli a Mac memóriáját. Természetesen kell lennie itt egy olyan kártyinkának, amin van is RAM (pl. 2091 SCSI).

Virtual Memory

No ez itt az érdekesebb rész! Ha van egy kis helyünk a HD-n, és 7.5.0. vagy annál újabb MacOS-t használunk, akkor lehetőség van a Mac virtuális memóriájának izzítására. Amennyiben a Virtual Region Low Region-ra van állítva, 95 MByte virtuális memóriát tudunk használni (ha a memória $2000000 címen van (némely 040/060-as kártyán), vagy $7000000-n (A3000/A4000 alaplap), akkor ez az érték csak max. 63 MByte. Ha ez nem elég, kapcsoljunk High Regionra és rögvest rendelkezésünkre állhat max. 767 MByte virtuális memória. Természetesen ilyenkor megnő a valódi RAM fogyasztás is +2 MByte-ra.

Ha a Memory Mapping-nél nem a No MMU-t választjuk, akkor lehetőség van KickStart Remapra is:

None

Nem próbálja remappolni a ROM-ot a RAM-ba. Így memóriát takarítunk meg, de lassabb lesz az emu, ill. ha már megtettük ezt előzőleg egy másik programmal, akkor is ezt az opciót használjuk.

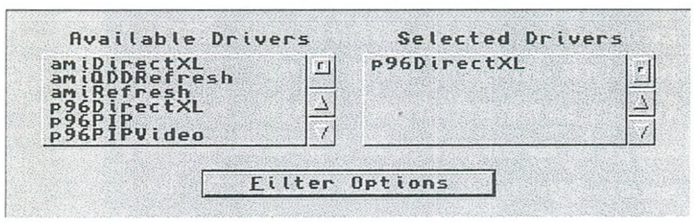
Normal

Alapból bemappolja a ROM-ot a FAST RAM-ba és akkor hihetetlen gyors lesz a rendszer (ez már megint csak vicc volt)...

SuperKick A3000

Az A3000-esek első szériái egy úgynevezett

megjelenítését elrontani, lassítani vagy gyorsítani :). Amennyiben 512K-s vagy 1M-s ROM-ot használunk minimum 7.5.0-ás MacOS-szel, akkor lehetőség van reszetálás nélkül is screenmode-ot váltani Mac alatt. Megint elkalandoztunk, térjünk vissza a vindózok világába ! Két ablakot fogunk látni, a bal oldalt a fellelhető driverek, jobb oldalt a használatban lévők. Íme:



3. ábra

Az (f) betűre vagy a Filter Otions gombra támaszkodva egy újabb ablakot kapunk, ahol meghatározhatjuk, hogy milyen metodika szerint jelenjenek meg a driverek a bal oldali (elérhető driverek) ablakban. Szeretnénk látni az összeset, (a) vagy csak a Direct (d) és/vagy Refreshed (r) drivereket. Ez már egy kicsit kényelmi szolgáltatásnak tűnik. Exit (e). Visszatérve a driverekhez, ha egy driverre kattintunk a bal oldali ablakban, akkor az átkerül a jobb oldaliba, és ezáltal használatba is vettük. A jobb oldalról egy kattintás és a (shift) egyidejű nyomvatartásával lehet eltüntetni a drivereket. Ha itt kattintunk egy driverre kétszer, akkor egy újabb beállító ablak nyílik, immár az adott driverre vonatkoztatva, ha ugyanezt tesszük a bal oldalon, akkor csak információ hegyek öntenek el bennünket.

Ezek viszont már csak a következő számban fognak eljőni hozzátok, mert becsapott az Esmeralda effektus és pont a legizgalmasabb résznél hagyom abba, hogy legyen olvasója a következő számnak is :DD.

DIB0079

Sok évvel ezelőtt Valstyx egy békés bolygó volt az univerzumban. Akiko úrhölgy, aki foglalkozását tekintve hercegnő (tehát munkanélküli) volt, öt mágikus kristállyal vigyázta a planéta rendjét. Egy nap természetesen mindez megváltozott, amikor ismeretlen szörnyek és bizarr masinériák hada tört erre a nemegészen Földi Paradicsomra, melynek vezetője nem más, mint Lord Khenmir. Ahogy az ilyen szituációkban az már lenni szokik, a Királyi Palota testőrségének csekély ereje nem elégséges a támadás megállítására, és (itt máris a rövid, de velős cselekmény csúcspontjához érünk) míg a királyságban a káosz lesz úrrá, addig a palotában Khenmir Nagyúr sarcol ki hasonló eredményeket, magáévá téve a mágikus köveket valamint a hercegnőt is, mely utóbbinak történetünk idején még csak személyés szabadsága látja kárát, egyéb erényeinek tiprására egy esetlegesen sikerrel járó hős lesz érdemesült. Ha minden jól megy, ezek mi, Kiara McGuire leszünk, az ír-japán testvériség élő-virágzó példája, mellesleg ráérő szuperpilóta. Feladatunk tehát nem más, mint a Valstyx-on valaha is kifejlesztett legprofesszionálisabb haditechnika segítségével visszaorozzuk a kavicsokat, bonus kalandként pedig megmentsük Miss őzikeszemű `99-et. Kockázatoktól nem éppen mentes kalandunkban fontos szerep jut a GunBee F99-es fedőnevű harci öltözéknek, ami az egyetlen lehetséges ellenszerként van számontartva Khenmir Nagyúr hadigépezete ellen. Itt az idő tehát, kalandra fel!

Gunbee F99

(APC&TCP)

Mi a jó feneség az a GunBee? Ha valaki hajlamos pár kósza pillantást engedni az oldalra, az azonnal láthatja, hogy nincs róla kép. Ha mégis, az nem a T. olvasó hibája. Ami a lényeg, hogy akár látszik akár nem, elsőre meg lehet állapítani, hogy a program, ami az aktuális kedélyborzolást hivatott okozni, egy nagyon konzol-beütésű, igencsak lövöldözős játék borzasztóan japán jellegű grafikával és hanghatásokkal.

Na, ez az a program, amiről nem tudom, hogyan kezdjem elemezni, ugyanis. Van sok (najó, azért annál kevesebb) negatívuma, meg van neki pár (ennél meg kicsit több) pozitívuma, ami miatt nehéz eldönteni, hogy az embernek szeretnie kellene-e, vagy bosszankodnia. Hogy ne vegyem el mindenkinek a kedvét, már most szeretném felhívni a figyelmet arra, hogy mindenkinek az tetszik/nem tetszik, amit saját szemmel lát, úgyhogy ennél a programnál is tudom javasolni azt, ami minden manapság megjelenő Amigás szoftverre igaz: meg kell nézni, ha tetszik, meg kell venni.

Akkor lássuk, mit is tud a program részleteiben.

Elég érdekes gépigénye van a drágának, ugyanis a minimális konfiguráció, amivel hajlandó szóbaállni, az egy AGA Amiga merevlemezzel és 4 mega Fast Ram-mal. (Az érdekesség abban rejlik, hogy a külcsíny messze elmarad az alap 1200-esen is professzionálisan futó Banshee színvonalától...) A dokumentáció szerint elindul egy csupasz 1200-esen is, nekem nem sikerült ezt összehoznom, lemezről nem indult a kicsike. Mindegy, legalább az installálása korrekt, minimális ismeretekkel már nem okoz gondot senkinek.



Az irányítás történhet joystick használatával, célszerű 2 gombos készséggel támadnunk, ellenkező esetben a második tűzgomb elérhetősége a billentyűzet környezetében érvényesíthető. Ha valakinek nem szimpatikus a joy mint irányító eszköz, megpróbálkozhat a billentyűk nyüstölésével, itt a funkciók felosztása a következőféleképpen hat: a kurzornyilakkal tudja harci készülékünk más-más koordinátákat felvéve az ellenség teljes tűzerejét begyűjteni, a bal Amiga-billentyű rövid ráhatása egy lövedék megeresztését eredményezi, ugyanezen gomb hosszabb idejű zargatása jóval hatékonyabb sugár alkalmazását teszi lehetővé. Ennél nem érvényesül az 1 lövés/kopf elve, azaz a normális lövéssel ellentétben, ha egy ilyen végigsöpri a képernyőt, az garantált elhalálozást biztosít minden elékerülő lény számára. Egyéb elérhető funkciókként szamon tarthatók még a `P` és `Esc` gombok, előbbi a játék leállítására, utóbbi a játékból történő pánikszerű menekülés elősegítésére szolgál.

Fegyverzetek

Alapértelmezett a leglassabb egyeslövés, ez gyógyítható energianövelő harangokkal, ezekről kicsit később.

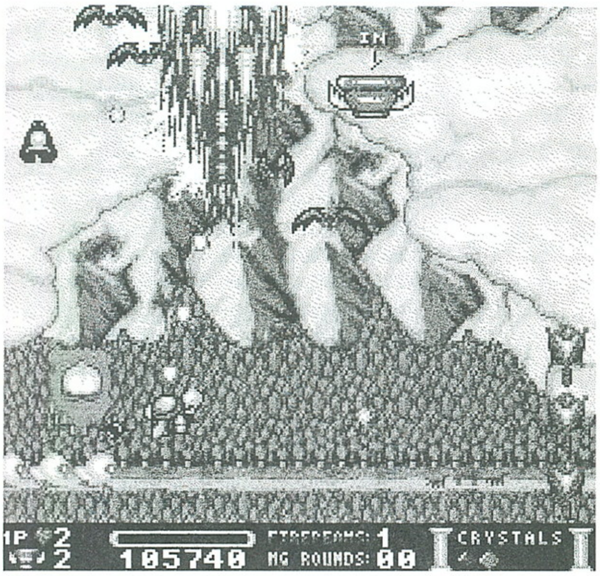
A Firebeam, melyet az angolul jól beszélők is csak tűzsugárnak fordítanak, nem más, mint egy igen impresszív támadás, főleg nagy nyüzsgés esetén lehet gazdaságosan használni, segítségével utat nyithatunk magunk előtt. Természetesen ez is erősödik, ahogy a harci egységünk is fejlettebb lesz.

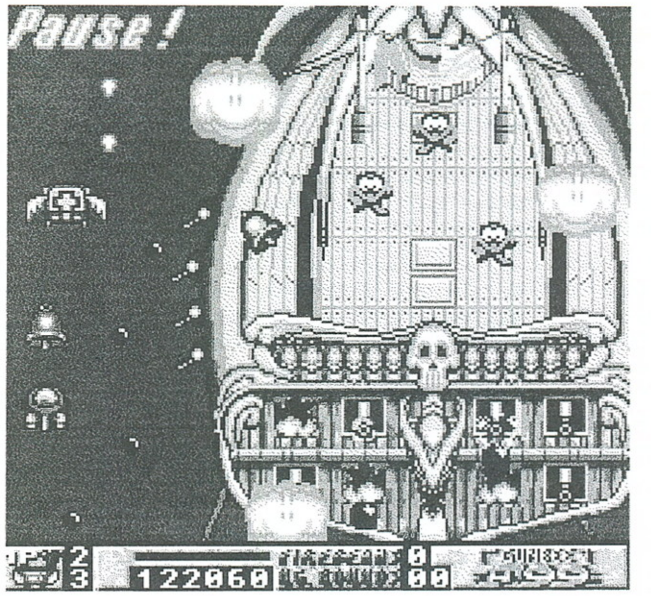
Lehet bombázni is! Sőt, milyen meglepő, ehhez még bombát is biztosít számunkra a program! Hogy ne legyen minden fenékig vaníliafagylalt, ennek használata azért némi gyakorlást igényel.

A legcsúcsszuperebb gonoszirtó a gépágyú, melynek sajos limitált lőszerkészlete van, viszont néhány felhő rejt magában tartalékot.

Harangok:

Igen domináns tényezői a programnak, segítségükkel érhető el hősünk fennmaradása Valstyx világoskék, de kellő számú felhővel tarkított egén. Apropos, felhők; a vigyorgó egyedekben gyakran lehet elrejtve találni az épp tárgyalás alatt álló harangokat illetve egyéb felszedhető bónusz tárgyakat. Ami a harangokat illeti: ha egyet találtunk valamelyik felhőzetben, az legtöbbször arany színű, ez ötszáz pontot ér. Amennyiben unjuk a pontgyűjtés egyhangúságát, úgy a harang





lövöldözésével különböző színűre válthatjuk, melynek eredményét és értelmét a következő adatcsokor segítségével lehet átlátni:

Kék harang: sebességnövelés

Zöld harang: növeli a tűzerőt, x darab felvétele után komolyabbat ad. (Ez az alap lövésre értendő.)

Fehér harang: pajzs kb. 20 másodpercig.

Piros harang: extra tűzsugár.

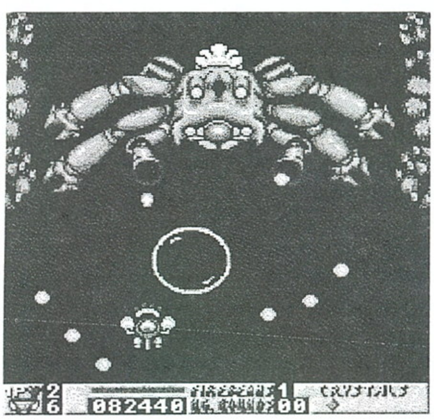
Fekete harang: sérülést okoz, kamikaze pilótáknak kötelező.

A repülő kórház:

Ha a Gunbee harci készülék megsínyli próbálkozásainkat és találatot kap, egy repülő kórház jelenik meg az égen. Ebbe berepülve a gépet javítás éri, majd kap némi pajzsot is, hogy a T. játékosnak legyen ideje egy kevésbé forgalmas részt találni a pályán. Ha a nagy kavarodás miatt valaki elmulasztja a reparálást kieszközölni, még nincs ok a pánikra, csak egy harangot kell nagy magasságból a repülő kosárba juttatnia.

A repülő kosár:

Nem más a szerepe, mint a harangok begyűjtése, már abban az esetben, ha nem kívánjuk közvetlenül saját hasznunkra fordítani őket. Ha 10 akármilyen színű harangot küldünk bele szép íves pályával, a tizedik után mindig egy-egy extra életet kapunk heroikus küzdelmünk segedelmére. Mellesleg az eszköz akkor használható, ha úgy intézünk el egy támadási hullámot, hogy pár vigyorgó felhő még a képernyőn tartózkodik.



Kitty-Katransport felszerelések:

Nagy Tűzsugár:

Kinézetre ez egy kék doboz egy piros lánggal a közepén, és bármily meglepő, ez a Tűzsugarat cseréli le egy jóval hatékonyabbra. Alkalmazása igen egyszerű, csak rá kell repülni és aktivizálódik.

Mágikus Kristályok:

Ezek a legfontosabb elemei a cselekménynek, ha a csajozástól képesek vagyunk eltekinteni. Akiko Úrhölgy kristályai ezek, piros, kék, sárga, zöld és fehér színben tűnnek elő a játék során. Felvételük közvetett módon történik, ugyanis a Repülő Kosárba kell juttatni mindet, ehhez azonban nem árt stratégiázni, a fentebb már ismertetett okok miatt (értsd: a Repülő Kosár megjelenését célszerű szorgalmazni).

A GB01/P készlet:

Ez nem más, mint egy kiegészítés a GunBee F99 számára, részei a már említett gépágyú valamint stabilizátorok a nagy magasságban fellépő turbulencia kiküszöbölése érdekében. Egy barna dobozt kell hajkurászni, majd egy jól sikerült találattal felrobbantva felvenni a megjelenő sárga csomagocskát. A cucc a következő világban aktivizálódik.

Gépágyú muníció:

Sajnos a fejlesztők királyai, a Király fejlesztői híján voltak a kellő mennyiségű szürkeállománynak, így a gépfegyver mentes olyan sallangoktól, mint pld. az extra lőszer, ésatöbbi. A hiányzó mennyiséget szintén a KTC-ből tudjuk bevásárolni (KTC=Kitty-Katransport Cloud).

Bolygófelszíni támadások:

Az ellenfél általában igen nyugodtan elvan Tőlünk, ám néha ez a nyugalom igen veszélyes aggresszióba csap át. A talajmenti fagyokat néhány rutinból leszórt bombával tudjuk garantálni. A lebombázott ellenfelek is hajlamosak bónusz holmikkal ellátni a kalandor játékosokat.

Státusz ablak:

Nyomon követhető életeink számának csökkenése, a Kosárba küldött harangok száma, a Tüzsugarak megléte/száma, a gépágyú-tárak száma, valamint a visszaszerzett Kristályok száma, nomeg az elért pontszám.

Amennyiben ilyen-olyan okból a játék végére érünk, egy részletes High Score táblát tol elénk a program, melyben részletezik a leszolgált hősök cselekedeteit, a lehető legmesszebbmenőkig. A lista a játék (nem fizikai értelemben vett!) elhagyásakor mentődik el az utókor megtekintésre érdemesülő egyedei számára.

Lehetne még számtalan tippet meg ötletet adni a játékhoz, ha nem lenne fölösleges. Akárhogy vesszük, ez mégiscsak egy lövöldözős játék, nem holmi CD-s kaland. A megszállott manga vagy shoot`em up rajongók mindenképpen nézzék meg. Nem egy T-Zer0, de amíg az mindenhova eljut, lehet trenírozni ezzel is.

Reynolds

75%

K: Hiába irtom le a Happy New Year 96/97 vírust, újraindítás után mégis megint bent van a memóriában. Mit tegyek?

V: A HNY vírus nagy „újdonsága" az volt, hogy hozzákapcsolta magát a Rigid Disk Blockban található file-systemekhez (A '96 az FFS-hez, a '97 az AFS-hez). Azaz hiába irtottad le minden más helyről, minden egyes bootoláskor újra bekerültek a memóriába.

A VirusWorkshop nevű programmal leirtható mindkét vírus, ha valamilyen probléma folytán mégis mindig megjelennének a memóriában, akkor a következőt tedd: irtsd le újra a VirusWorkshop segítségével a többi helyről, majd bootolj egy biztosan tiszta Workbench lemezről, amin az AFS/FFS file-system és a HDToolBox is megvan. Indítsd el a HDToolBox-ot, update-eld a megfelelő file-system-et az advanced options/add-update menüpontjában, majd reset.

K: Mivel már DD-s lemezt nem lehet kapni a boltokban, nekem meg még mindig DD-s meghajtóm van, nem okoz gondot, ha HD-s lemezt akarok használni? Mi a helyzet a DD-sre formázott HD-s lemezekkel PC-n?

V: Többnyire nem okoz gondot a HD-s lemez Amigán a DD-s meghajtókban, néha fordul elő, hogy egyes gépek permanensen nem hajlandóak HD-s lemezt leformázni, de az ilyesmi ritka. (Általában azért, mert ezekben a gépekben valójában HD-s drive van, csak DD-ként kezeli.)

Ha PC-n akarsz HD-s lemezt DD-ként használni (vagy Amigán HD-s meghajtóban), akkor ragaszd le a másik (HD-t jelző) nyílást a lemezen. Amennyiben ezt nem teszed meg, úgy gondjaid lehetnek, mert a lemezegységek fizikailag megvizsgálják ezt a nyílást és ha HD-st jelez, más előmágnesezést használnak a fejhez. (Legalább is ezt mondják az okosok...)

K: Van hivatalos magyar IRC csatorna?

V: Igen, az #amigahu. Ha valami kérdésed van, itt kérdezhetsz nyugodtan, napközben is, és éjszaka is találsz itt embereket.

K: Van Amigára Java? És JavaScript?

V: Java van, több virtuális gép is létezik, viszont grafikusan csak egy működik, ez pedig a Kaffe (Linuxból portolva), és szükség van hozzá egy Window Manager portra is. A Haage&Partner ígért egy Java Virtuális Gépet (a neve Merapi), de egyelőre még nem készült el.

Az újabb böngészők már egész jól támogatják a Javascriptet (legalább is az 1.1-es verziót).

K: Milyen C fordítót érdemes használnom?

V: Nehéz kérdés, sok szempontból vizsgálhatjuk meg ezt a kérdést. Ami szóba jöhet: SAS/C, StormC, EGCS (GNU C), HiSoft (Maxon) C++, és néhány PD fordító.

Üzleti szemszögből: ha nem akarod megvenni (ejnye!), mégis legálisan akarsz fordítani, célszerű az EGCS-t (GNU C) választanod, mert teljes mértékben ingyenes. (Nem tévedés! Ha nem használsz fel GNU Public Licence-szel védett kódrészeket, akkor nem kell a forráskódot mellékelned!) Választhatsz valamilyen PD fordítót is, de az eredmény esetleg elmarad az elvárásoktól.

Kód szempontjából: A StormC és a GNU C jó kódot fordít, jól optimalizálnak. Az EGCS sajnos lassú, mint a csiga, de néha jobb kódot sikerül fordítania, mint bármelyik másik fordítónak.

PPC támogatás szempontjából: PowerPC kódot a StormC, EGCS és a VBCC tud fordítani.

K: Hallottam már az AmigaE-ről, de mégis mi ez, és miért jó?

V: Az AmigaE egy magasszintű, fordító-alapú (nem értelmező) keverék nyelv, melyet viszonylag egyszerű elsajátítani, és sok előnyös tulajdonsággal rendelkezik. A fordítója nagyon gyors, inline (vegyesen az E kóddal) assembly-t is alkamazhatsz benne, jól támogatott, pillanatnyilag a 3.3-as verziónál tart. Freeware, egy holland programozó fejlesztette ki, letölthető az Aminetről (dev/e alkönyvtár), viszont már nem fejleszti (sajnos). PowerPC verzió egyelőre nincs.

K: Mi az az ixemul.library és miért kell olyan sok programnak? Hol szerezhetem be?

V: Az ixemul.library-t azért fejlesztették ki, hogy a Unix/Linux platformról könnyen, minimális átalakítással le lehessen fordítani C programokat. Azért van olyan sok programnak szüksége rá, mert ezeket többségében Unix-ról (Linux-ról) "portolták", és az egyszerűbb megoldást választotta az átalakítója. Hátránya: ezzel az eljárással jelentősen csökken a programok hatékonysága. Az ixemul. library letölthető az Aminetről, van külön PPC-s verzió is.

GyIK

K: Szeretnék a listára feliratkozni, de nem rendelkezem állandó e-mail címmel. Mit tegyek?

V: Lehet, hogy hallottál már az úgynevezett ingyenes e-mail account-okról. Ezeket a világ több szerverén is elérheted, többek között Magyarországon is vannak ilyen szerverek. Előnyük, hogy mindössze egy böngésző és Internet elérés szükséges hozzájuk, minden a böngésző felületén történik. Hátrányuk: néha napokig szünetel a szolgáltatás. (No meg vannak olyan helyek, amelyek automatikusan visszadobják az ilyen címről érkező leveleket, mert sokan bújnak el a névtelenség mögött.)

Két cím:

HTTP://freemail.c3.hu,

HTTP://www.hotmail.com

K: Vettem egy új nyomtatót, amihez nincs a Workbench-en meghajtó. Hol találhatok egyet?

V: Ha szerencséd van, akkor az Aminet-en van egy driver. Ha nincs szerencséd, akkor próbáld meg valami hasonló meghajtóval. (Esetleg előző verzióval...) A TurboPrint nevű programban speciális meghajtók is vannak bizonyos nyomtatókhoz, melyek segítségével jó minőségben lehet képet nyomtatni. A szöveg nyomtatása általában nem szokott akkora problémát okozni.

K: Valóban nem kezeli a 4 GB-nál nagyobb méretű merevlemezeket az AmigaOS?

V: Valóban. Az összes belső mutató 32 bites, azaz max. 4 Gb-nyi területet tudnak megcímezni. Nem működik az a módszer sem, amit egy időben varázsszernek tartottak, azaz a 4 GB felparticionálása, ugyanis a 4 GB fölötti rész FastFileSystem esetén felülírja a lemez elejét. (Természetesen ez már csak akkor derül ki, amikor kezd betelni az utolsó partíció...)

Több megoldás is lehetséges, felinstallálhatod az FFS új verzióját, viszont csak 3.1-es Kickstarttal működik, vagy használhatsz PFS2 Direct SCSI verziót, amely megkerüli a rendszert.

K: Felinstalláljam az AFS-t (PFS2-t)? Úgy hallottam, hogy sok gond van vele...

V: Én már nagyon sok mindent hallottam az AFS-ről, azonban személyesen nem volt vele komoly gondom. Láttam már a saját szememmel is, hogy egyik pillanatról a másikra az AFS partíció bedöglött, de ekkor sem volt teljesen használhatatlan, "csupán" nem lehetett rá írni. Egy újraformázás ismét használhatóvá tette.

Sajnos igaz az is, hogy nincsenek megfelelő eszközök AFS partíció helyreállítására, csak a DiskSalv 4 és a Diskvalid nevű eszközökkel lehet ezt-azt helyreállítani.

Viszont lényeges előnyökkel rendelkezik az FFS partíciókkal szemben, főleg a sebesség szempontjából.

Állítólag az új PFS2 (v3) már tartalmaz visszállító és javító eszközöket is. (Úgy legyen!)

K: Honnan tudok beszerezni az AmigaOS-ről valamilyen információt, ami alapján elkezdhetem a programozását?

V: Az AmigaOS-nek nagyon jó dokumentációja van, és szerencsére nagy részben AmigaGuide formátumban is hozzáférhető. Két alapvető műre lesz szükséged: a ROM Kernel Manualra és az AutoDocsra. Az első egy lépésről-lépésre kivesézése a rendszernek, a második pedig csak az egyes funkciók leírása, melyeket a különböző, rendszerhez tartozó library-k tartalmaznak.

Hogy honnan lehet beszerezni a dokumentumokat? Ez már fogósabb kérdés, ugyanis egyik sem ingyenes eredendően. Minden programozáshoz szükséges eszköz ill. információ megtalálható a Developer CD-ken, melyet több helyről meg lehet rendelni, sőt, még hazánkban is hozzáférhető.

Esetleg letöltheted bizonyos FTP szerverekről, viszont ezek a verziók nem feltétlenül a legújabbak és esetleg hiányoznak is belőle bizonyos részek.

K: Van-e az AmigaOS-ben memóriavédelem? Ha nincs, akkor megvalósítható-e valamilyen módon?

V: Nincs. Megvalósítani is nehéz lenne, bizonyos tervezési okokból kifolyólag. A memóriavédelem amúgy is csak félkarú óriás volna a „resource-tracking" nélkül (erőforrás-követés: a rendszer minden alkalmazásról

pontosan tudja, hogy milyen erőforrásokat kapott meg, és alkalomadtán minden probléma nélkül el tudná távolítani).

Gyakran össze szokták keverni a valódi memóriavédelmet az MCP (Master Control Program) bizonyos tulajdonságaival, vagy az Enforcer fejlesztői segédlettel, azonban egyik sem valósít meg valódi memóriavédelmet.

K: Mi az a MaxTransfer a HDToolBox-ban, és mire kellene állítanom? Miért sérülnek meg a nagyobb állományaim másolás közben?

V: A MaxTransfer az egyetlen hozzáféréssel manipulált maximális byte-ok mennyisége (csak lineáris szektorsorra érvényes). Az OS (ha teheti) nem egy szektort ír ki vagy olvas a merevlemezről, mert egyszerre több szektor manipulálása csökkenti a hozzáférés összidejét.

Sajnos ez az érték nem lehet bármekkora, mert egyes merevlemezek nem tudnak egyszerre bizonyos mennyiségű szektornál többet kezelni. (Különösen igaz ez a régebbi IDE buszos merevlemezekre.) Ha helytelenül van beállítva ez az érték (túl magas), akkor a hosszú állományokkal való művelet közben azok sérülhetnek.

Minél kisebb az érték, annál biztosabb, hogy nem lépi túl a merevlemez képességeit. Sajnos minél kisebb az érték, annál jobban nő a file-műveletek ideje.

Sok esetben a 0x1fe00 biztos értéknek bizonyul, de bizonyos merevlemezeknél az érték változhat.

Előfordulhat, hogy azt tapasztalod: amit FileMaster alatt másoltál át, az tökéletes, ellenben az amit Workbench vagy DirOpus másolt, az hibás lett. Ennek az a magyarázata, hogy a FileMasterben be van építve egy bizonyos pufferelés, melyben a puffer méretét előre meghatározhatod. Általában alapban 64Kb-ra van állíva (0xffff), ezért egyszerre legfeljebb ennyit akar egy állományból a memóriába másolni. A Workbench és a DirOpus dinamikusan foglalja a helyet a másoláshoz, így gyakran előfordul, hogy a nagyobb állományokból többet szeretnének beolvasni, mint amit a merevlemez elvisel, ekkor sérülnek meg az állományaid. Próbáld meg kisebb értékre venni a MaxTransfert!

K: Sajnos csak e-mail előfizetéssel rendelkezem, mégis szeretnék állományokat letölteni az Aminetről. Lehetséges ez?

V: Lehetséges, ugyanis léteznek olyan szerverek (az Aminettől függetlenül is), melyeknek e-mailban elküldött parancslisták segítségével FTP vagy HTTP szerverekről lehet anyagokat leszedni. A leszedett dokumentumokat e-mailbe ágyazva elpostázza a címedre.

Néhány ilyen szerver címe:

ftpmail@doc.ic.ac.uk

ftpmail@ftp.unina.it

ftpmail@ftp.luth.se

mail-server@ftp.cs.tu-berlin.de

mail-server@cs.tu-berlin.de

A pontos használatukat megtudhatod, ha küldesz egy "HELP" szöveget tartalmazó e-mailt nekik. (Más ne legyen a fő szövegben!)

K: Le tudom ellenőrizni az elkészült ISO állományomat még mielőtt felírnám CD-re?

V: Roppant egyszerű, készítened kell egy mount-listát, melyben a filedisk.device és egy CD file-rendszer segítségével felmountolod a kész ISO file-t. Így egy önálló egységként látszik, ugyanúgy használhatod, mintha kész CD lenne. (Írni természetesen nem lehet bele...) Legegyszerűbb ezt úgy elkészítened, hogy lemásolod a CD-d mount-listáját, és kicseréled benne a device driver-t.

K: Egyik pillanatról a másikra a gépem nem bootol, csak zöld/piros színű a képernyő és villog a power led. Mit csináljak most?

V: Nem kell megijedni, okozhatja nagyon egyszerű probléma is a jelenséget. Előfordul ugyanis, hogy egyes IC-k kontakt hibásak lesznek. Próbáld meg, hogy az alaplapon óvatosan, de erősen megnyomkodod az IC-ket, esetleg kiveszed a foglalatból, ha nem felülszereltek. Nagyon vigyázz, mielőtt az elektronikához hozzáérnél, feltétlenül testeld le magad egy radiátoron vagy csaptelepen!

Ha ez sem segít, akkor sajnos marad a szervíz...

K: Honnan tudom beszerezni a "Lame Invaders Strikes Planet Earth Again" c. A500-as játékot?

V: Lehet, hogy ezt a játékot pont nem találod meg (hehehe), de ha szeretnél régen látott jó kis feeling-gazdag A500-as programokat beszerezni, bátran fordulj az UAE site-okhoz. (Keress rá valamilyen keresőben!) Régebben működött egy Lazarus nevű site, mely a koronázatlan királya volt a gyűjteményeknek, azonban a Gateway bezáratta - sajnos.

K: Letöltöttem egy pár játékot, de valami idétlen ADF formátumot használ. Mivel tudom ezt lemezre kiírni?

V: Az ADF az Amiga Disk File rövidítése, és egy közönséges lementése a lemeznek, minden egyéb felesleges információ nélkül. Sok programot találhatsz az Amineten, melynek segítségével visszaírhatod lemezre az ADF állományokat. (Pl. a DIP, viszont ha nem egész lemezes programot akarsz kiírni, az ADF2FMS nagy segítség, mely egy FMS egységre írja ki, így nem is kell lemez hozzá.) Kis ügyességgel akár segédprogram nélkül is meg tudod oldani a kiírást, például egy olyan egész lemezes másolóval, amely el tudja menteni a lemezt állományként. (Pl. SuperDuper.)

K: Mi az az ADZ formátum?

V: Ugyanaz, mint az ADF, csak a GZIP nevű tömörítővel van betömörítve ráadásként. Az Amineten fellelheted az UnZip nevű kitömörítőt, melynek segítségével visszanyerheted az ADF állományt.

K: Igaz, hogy az IDE buszra csak két egység csatlakoztatható? Lehet valahogy több egységet csatlakoztatni?

V: Igaz, az IDE buszt úgy tervezték, hogy csak két egységet tudjon kezelni. Okos emberek viszont kitalálták az ún. IDEFix-et, ami egy nagyon egyszerű hardver megoldás, és némi szoftver támogatás segítségével megoldja még két egység csatlakoztatását. Állítólag nem minden gépen, és nem minden egységgel működik, de sokan megesküsznek rá. (Valószínűleg a processzor nem bírja meghajtani a túl hosszú vezetékeket, főleg bizonyos turbokártyákkal szokott előfordulni.)

Boot egység csak az első két egység lehet, a többi csak akkor látszik, ha már fut a kiegészítő szoftver. (IDEFix97 a szoftver neve.)

K: Letöltöttem az Internetről egy nagy állományt, és haza akarom vinni PC-ről az Amigámra. Mit tegyek, hogy lemezekre menthessem? Készítettem (beszereztem) egy szép nagy archív állományt, amit szeretnék feltölteni az Internetre, de csak lemezeken tudom PC-re átszállítani. Hogyan darabolhatom?

V: Sok lehetőség áll rendelkezésedre, mindegyiknek van előnye és hátránya. Nézzük először az Amigáról PC-re darabolást: talán ismered a splitz/joinz párost. Ezt a két kis programot az ASDG Inc. fejlesztette és az ADPro nevű programjukhoz mellékelték. Van PC oldalra is mindkét programból verzió. Nagy előnyük, hogy nem csak egyszerűen szétvágják a megadott darabra az állományokat, hanem eltárolják eredeti nevüket, check-sum-ot számolnak, így észreveszik, ha megsérült stb... Csakhogy ha nincs meg a program a másik oldalra, akkor nem tudod sehogy összefűzni az állományokat. (Hasonló programok halmokban állnak az Amineten.)

Ha egyszerűbb megoldásra van szükséged, akkor szintén találhatsz szeletelő programokat az Amineten. Ezek már csak szépen felszelik a megfelelő méretre az állományt, melyet aztán PC-n a Copy paranccsal összefűzhetsz:

copy /B ize.001+ize.002+ize.003 ize.lzx

(A /B azért kell, mert különben szöveges állományként akarná összefűzni, és a file-vége karakternél megállna.)

PC-ről Amigára: szintén van néhány szeletelő program, amelyik szétvágja megfelelő hosszra az állományt, bár ezeket egy kicsit már nehezebb beszerezni. Összefűzni Amigán a join paranccsal tudod:

join ize.001 ize.002 ize.003 as ize.lzx

Megpróbálkozhatsz különböző archiválókkal is (pl. ARJ, ZIP, RAR), melyeknek van Amigás kliense, csakhogy ezek a kliensek általában nem támogatják a szétdarabolt archívumokat. Ilyenkor egy pc-emulátor segítségével ugyanazt az archiválót használva könnyen összefűzheted újra. (Csak esetleg nagyon sokáig tart...)

Pl.:

befelé:

arj a -v720 -m0 ize.arj ize.lzx

(A -v paraméterben DD-s lemezt adtam meg a szétvágás méretének, a -m0 paraméter azt jelzi, hogy ne próbálja meg tömöríteni.)

kifelé:

arj e -v -y ize.arj

(A -v jelzi, hogy automatikusan folytassa az összefűzést, a -y pedig, hogy minden kérdésre igennel feleljen.)

Néhány állománykezelő (pl. Far Manager) képes PC-n is szeletelni minden segédeszköz nélkül: addig másolnak a lemezre, amíg fér, aztán kérik a következő lemezt.

Összegyűjtötte:

Rajnai Álmos (Rachy/Bi0Hazard)

Azt a hálás (?) feladatot kaptam, hogy egy stereo samplert vegyek nagyító alá. A kártya sajnos csak 8 bites, de azon legalább jól szól. Másik negatívuma, hogy egy fikarcnyi kézikönyvecske sincs hozzá, csak a dobozára nyomtatva pár mondatos információ, aminek a lényege: "dugd a párhuzamos portra, és rekord!". Mondjuk ez talán nem is nagy hátrány, mert túl sok variáció nincs. :)

A kártya tulajdonságai:

- 2db RCA audio bemenet (van hozzá jack->RCA átalakító vezeték)
- 8 bites felbontás
- maximális mintavételezési frekvencia kb. 40000Hz sztereóban (e felett már recseg).

A jack->RCA átalakító használatát nem javaslom, mivel általában a jack kimenetek az audio berendezéseken már valamivel módosított, erősített (torzabb, zajosabb) hangot adnak ki. Arról nem is beszélve, hogy a jack kimenetre általában valami olyan egységet szokás dugni, ami valamennyire megterheli azt (pl. fejhallgató). Ennek a hangdiginek viszon igen nagy a bemenő ellenállása (remélem, jól írtam) ;), tehát alig terheli meg a kimenetet. Egyik rádiós magnón (amivel teszteltem) pl. egész furcsán működött vele a hangerőszabályozó, a hangszín meg sehogy. Ahelyett inkább egy sztereó RCA-RCA kábelt javaslok, mert azzal a vonali kimenetről szedhetjük le a jelet, ami még csak egy minimális erősítésen ment keresztül (kisebb zajú).

Na nézzük, mit bír a kártya. (Gondolom, sok újdonságot nem fogok írni annak, akinek már van hasonló digikártyája.) Hát szerintem a 8 bit felett már eljárt az idő. Ahol halk a zene, ott kihallatszik a 8 bit miatti zaj. Ugye zajnak nevezzük az eredeti hullámformától eltérő változásokat. A 8 bit nem valami sok ahhoz, hogy a hallás szempontjából kielégítően leírjon egy hullámformát. Úgymond a sima hullámok lépcsőzetesek lesznek, amit mi zajként hallunk (és ezen sajnos nem segít a kellően magas mintavételezési frekvencia sem). Az olyan zenében, amiben sok a magas hang ez nem feltűnő, de egy csendesebb résznél már hallatszik. Ezt leszámítva a kártyának igen jó a hangminősége. Amit ki lehet hozni a 8 bitből, ez a kártya kihozza.

Úgy tűnik, kicsit kevéske az a 040/25 a SoundProbe-hoz, mert 28800Hz-en már teljesen megfekteti a gépet, és nem lehet vele rendesen digizni. 22050Hz-en még tökéletesen digiz akár sztereóban is. Talán egy 060/50 kéne hozzá? Esetleg PPC kód? :) Az AudioMaster-rel viszont remekül megy. Na nem baj, ezt az apróságot elnézzük a Soundprobe-nak. :) Ez olvasható az about-jában: "Compiled With Amiga E v3.3a". Hmm... nem rossz!

Na vesézzük előbb ki, hogy mit alkot a ketyere az AudioMaster-rel. (Régi jó kis program.) Lehet, hogy nagyon béna voltam, de sehogy nem bírtam rávenni, hogy monoban digizzen a kicsike. Valószínű ennek tudható be, hogy nem mentek a realtime effektek sem. Viszont sztereóban gyönyörűen muzsikál.

A Sampler Config-ban három választási lehetőség van: Sampler AEGIS CPU A, Sampler AEGIS CPU B és Sampler AEGIS CPU C. Az utóbbi kettővel többnyire csak erősen recsegő hangot sikerült generálnom, úgyhogy marad a CPU A. A Maximum Stereo Sample Rate tapasztalataim szerint (mivel info semmi nincs róla) valahol 40000 Hz körül van, tehát azt a 38080 default értéket nem nagyon érdemes feljebb rakni. Ha ezekkel megvagyunk, állítsuk sztereóra az AudioMaster-t (ha még nincs abban, menüben: Project->Mode...) és irány a Sampler! Állítsunk be neki valami Sample Rate-et (kísérletképpen szerintem a 27000 körüli érték bőven megteszi). A MONITOR-ral tudjuk ellenőrizni, hogy mindent rendesen összedugtunk-e. Ha igen, akkor a MONITOR gombra rábökve megszólal a hangdigi által digitalizált hang (erre még nem vonatkozik a samplerate beálítás) és a hullámformát is láthatjuk a Sample Size csúszka felett.

Ja, ha valakinek ez nem lett volna világos: sample rate: mintavételezési frekvencia

Az Elsat hangdigitalizáló az Asys Kft-nél kapható 7.000,-Ft+ÁFA áron.

(Namost tök jó, hogy az Amirc a fogadott állományok megjegyzés mezőjébe odabiggyeszti a küldő nevét, különben sosem írhattuk volna a cikk végére, hogy

Ray^TRY

- a törd.)

ELSAT stereo hangdigi

Már megint éhes az Amigás. Étvágyát semmi sem csillapítja. Hiába a gép mellett töltött idő, a szellemi táplálék nem feltétlenül elég a lét-fenntartáshoz. Itt az i-deje elindítani egy, az mpega.library-ra tá-maszkodó lejátszót, egy kicsit feltekerni az erő-sítőt és kivonulni a konyhába. A konyhafő-nök mai ajánlata pedig-len...:

Sertésszelet boros almaszószban

Az étel nem túl nehéz (a magyar ember gyomrához mérve), és nagyon finom. Remélem, nem fogja senki tudását meghaladni.

Ha bevásárolni mégy, akkor vegyél hozzá 4 személyre:

4 szelet sertéshúst. Sovány comb, lapocka rulez. (kb. 50dkg)

4 nagyobbacska alma.

4 dl fehérbor. Nem valami igénytelen tablettás löttyöt, hanem finom, édes bort vegyél.

1 doboz krémsajt.

Kell még hozzá olaj, citromlé, só, őrölt fehérbors.

A húst mosd meg és töröld meg. A széleit bevagdosod és 2-3 evőkanál olajban mind a két oldalán pirosra sütöd, majd a bor felével felengedve fedő alatt puhára párolod. Ezután kiveszed, megsózod, megborsozod és meleg helyen tárolod további utasításig. :)

A meghámozott almát vékony cikkekre vágod és a hús levében 3 percig párolod, majd felöntöd a maradék borral. A krémsajtot néhány kanál pecsenyelével simára kevered és az almás pecsenyébe öntöd, majd kis lángon állandóan keverve pár percig főzöd. Tegyél bele még fehérborsot, sót, citromlét. A hússzeleteket beleteszed a mártásba és jól összemelegíted, de főzni már nem szabad. Krumplipürével az egyik legfinomabb kaja.

Ha időnként a konyhába tévedsz, nyugodtan használj szeszes italokat a kaják főzéséhez. A sült húsok szeretik a sört, a pörköltek a vörösbört, az édesebb kaják a finoman adagolt likőröket. Mindig ügyelj rá, hogy ezek csak finom mellékízt kell, hogy adjanak és nem ezek a domináns ízek. A kaja nem szereti a hozzá nem illő ízeket és van, amikor ezektől könnyen oda is ég. A konyha legalább annyi szeretetet igényel, mint a géped **(az asszony ugyebár csak ezek után következik - a törd.).**

Jó főzőcskézést!

MrZ of EXTASY

Ha már akadt valaki, aki feltelepítette a Debian 68K-s változatát, akkor már van egy működő alaprendszere. A telepítés során valószinűleg találkozhatott a `dselect` nevű őrülettel. A középkorban kínzóeszköznek használhatták volna, ma már csak önmagunk kínzására alkalmas.

Akik nem hajlandóak a `dselect` által nyújtott "örömökben" részesülni, azoknak írom le, hogy mit is csinál a `dselect`, ugyanis ezt mi is megtehetjük, esetenként jobb hatásfokkal.

Debian Linux M68K/PPC - SLINK

Nem nethez kapcsolt gépek esetén a "dpkg" parancs jelenti a megváltást. Miután tudjuk, hogy mit akarunk feltelepíteni, a Packages nevű file-ból - ami a binary-m68k/main (vagy non-free, non-US, contrib) könyvtárban van - megtudjuk a csomag nevét és helyét. Ezt a legkönnyebben úgy kereshetjük meg, hogy rákeresünk a Midnight Commanderrel a Packages file-ban arra a sorra, hogy „Package: <csomag neve>". Ekkor azt a blokkot találjuk meg, ahol minden le van írva az adott cuccról. Ekkor, ha lelestük a könyvtárat, kimehetünk egy másik konzolba, legyünk csúnyák (root) és lépjünk be a CD-n a lelesett könyvtárba. Ezután probálkozzunk a „dpkg -i <csomagnév>" paranccsal. A csomagnevet nem muszáj kiírni, a TAB-ra ugye kiegészíti, vagy az ezzel a mintával kezdődő file-okat megadja a BASH (ugye mindenki BASH-t használ? :).

Feltehetőleg főleg nagyobb csomagoknál nem fogja egyből feltelepíteni a cuccot, viszont megadja azokat a csomagokat, amik kellenek neki. Ekkor ezt a konzolt ITT HAGYJUK, és visszamegyünk a MC-s konzolunkra, ahol megkeressük a hiányzó csomagokat, és szépen, rekurzívan nekilátunk EGY MÁSIK KONZOLON telepíteni a hiányzó csomagokat.

Előfordulhat az, hogy két csomag egymásra mutogat, mert az egyiknek kell a másik, a másik meg nem akar meglenni az első nélkül. Ekkor jól jön, ha „bekeményítünk", azaz a következőképpen adjuk ki a parancsot:

"dpkg -i –force-depends <az egyik csomag neve>.

Ez felteszi a csomagot akkor is, ha függőség van. Persze nem jó ezt túlzásba vinni, de van, amikor nem ért a szép szóból. A –force paraméternek van még egy rakás al-paramétere is (dpkg manual!), például a –force-configure, ami csak konfigurál egy feltett, de még be nem konfigurált csomagot.

A csomagok eléggé intelligensen viselkednek telepítéskor, van, amelyik a usertől kérdezget is értékeket, van, ami közli, hogy mit is csinál éppen. Ilyen lesz majd a gpm is, ami az egérkezelő daemon.

Azon szerencsések számára, akiknek igencsak sok net-kapcsolatuk van, sokat segíthet az apt-get nevű csomag (feltelepítése ennek is `dselect`-tel, vagy dpkg-val) mivel ez az adott csomagot letölti, elintézi a függőségeket is, majd feltelepíti, tehát az egész dpkg tortúrát megúszhatják vele.

Amikor már elegünk van a „karakteres konzolból", akkor szeretnénk látni a híres-hírhedt X felületet is. Erről tudni kell, hogy itt megjelennek az Amiga-specifikus dolgok, amik más, nem-Amiga gépen is előfordulnak.

Alapesetben olyan gépeken, ahol nincs karakteres üzemmód, (Amiga, DEC Alpha, SUN stb..) a konzolokat a Framebuffer Device segítségével jelenítik meg. Ez lényegében a grafikus hardware absztrakciója, ami azt jelenti, hogy pontosan le van írva benne, hogy hogyan és miként kell kezelni az adott chipsetet, viszont a felülete egységes.

Ennek előnye és hátránya is van. Jól konfigurálható ugyan, viszont menthetetlenül lassabb, mintha „vernénk a vasat", azaz közvetlenül a hardware-hez nyúlna a driver.

Amiga esetében, AGA chipset mellett, eléggé lassú tud lenni, 8 bpp és VGA/Productivity esetén szinte használhatatlan. Ennek ellenére nem elveszett ötlet a dolog, mert a Debian 2.2.x-es kernelekben már van Cirrus Logic, CyberVision, sőt még Permedia2 support is!

Mivel a konzolt is a Framebuffer Device hajtja meg, ezért akár azonnal is átállítható egy adott konzol felbontása, bpp-je! Az ehhez kellő csomag az „fbset" az ADMIN részből. Feltelepítés után használható is.

Adott shell (minden konzolnak van egy) a FRAMEBUFFER változóban keresi az egységet, amit használni fog. Ezek ott vannak felsorolva a /dev-ben, fb-vel kezdődve.

Tehát ha azt szeretnénk, hogy az X felületünk 256 színben pompázzon, és emellett VGA-ban is (640x480), akkor ezt közölnünk kell a felelős Framebuffer Device-szal.

fbset -bpp 8 -fb /dev/fb0vga

majd pedig:

FRAMEBUFFER=/dev/fb0vga

Ezután egy helyesen telepített X felület már VGA-ban indul, 256 színnel. Természetesen ajánlom a `man fbset` parancsot is, előszeretettel.

Ami az X felülethez kell, az MAJDNEM MINDEN, ami az X11 szekcióban van, de ami biztosan kell, azok az alábbiak:

- az XFree86 cuccai,
- valamelyik Xserver (FBdev-es)
- legalább egy ablakkezelő (ezek neve általában wm-re végződik, de van kivétel, például az AfterStep)
- Xfont-ok
- és X kliensek, azaz legalább az XTerm.

Az X indítása a `startx` paranccsal történhet, ami lényegében egy script, és paramétereket is elfogad. Megint csak lehet faggatni az /usr/doc könyvtárat további apróságokért és nyalánkságokért.

Az X alapesetben az első, nem használt konzolra telepszik, ez a 7-es (ALT+F7), visszaváltani a szöveges konzolra CONTROL+ALT+Fx-szel lehet, ahol x a konzol száma.

Még egyszer mondom, hogy senki se várjon sokat a jó öreg AGA chipsettől, már csak azért sem, mert nem gyors AmigaOS alatt se, főleg ha 256 színben és Multiscan-Productivity-ben hajtjuk. Ehhez jön még, hogy az X az egy hálózati modellen alapuló rendszer, tehát nem a leggyorsabb, különösen ha legtöbb idejét a grafikus hardware piszkálgatásával tölti.

Volt szerencsém látni a Red Hat Linux PPC változatát, Permedia2-vel, ami igencsak meggyőző volt, még X alatt is! Itt szeretnék eloszlatni egy tévedést, miszerint az APUS az PPC-s Linuxot jelent. Szerintem és X-Daemon szerint is az APUS = Amiga PowerUp System. Tehát a rendszer neve, és nem az operációs rendszeré. Az oprendszer neve Red Hat Linux, még ha a verebek tiz kilósak lesznek, akkor is! :)

Kaptam olyan levelet is, miszerint nem kellene Linux-nak hívnom a Debian-t, mert az GNU. Való igaz, hogy amit kiír, (Debian GNU/Linux) az ellentmondó egy kicsit, de a GNU még nem önálló operációs rendszer (GNU's Not Unix). Tehát ha köze is van a GNU-hoz a Debian-nak (ami mellesleg egy non-profit szervezet neve), akkor is inkább Linux egyelőre, mint GNU.

Olyan kérdés is elhangzott, hogy „Miért pont Debian?". Nos, elsősorban is azért, mert ennek volt először hivatalos 68K-s portja, és ez eddig a legstabilabb, legbiztonságosabb és legkényelmesebb Linux. Igaz ugyan, hogy bizonyos helyeken egyelőre még fapadosnak mondható, ám a "vetélytársai" ellenére, ez működik is.

Artlace

Legnagyobb sajnálatomra, még mindig vannak igénytelenül megírt programok. Ez nem mindig a program írójának a hibája, jócskán találhatsz olyan fejlesztői rendszereket, fordítókat, amelyek eleve hibás programokat készítenek a legjobb források mellett is. Ezeknek a hibáknak egy része nem olyan vészes, ha egymagában futtatod a programot. De az Amiga multitaszk képességei megengedik, hogy több programot is futtass egyszerre. Ha pedig minden program egyszerre bombázza a rendszert a maga kis egyéni hibáival, az már nem csak jénai; fatális lehet.

Enforcer v37

Az Enforcer egy segédeszköz (**na én a segédeszköz kifejezést eddig kizárólag intim shopban hallottam - a törd.**), amellyel megvizsgálhatod, hogy - a futtatása alatt - mely programok nyúlkálnak megengedhetetlen módon a memóriához. Ezzel pl. tesztelheted saját programod működését, de azt is megnézheted, hogy miért történnek kisebb galibák némely program futtatásakor. Az Enforcer v37 pedig ennek egy haladó változata, direkt 37-es (és magasabb verziójú) kickstarthoz. Az Enforcer az MMU-t használja a 68020-as processzorok fölött, bekapcsolva az MMU táblát, hogy az alacsony és a nem létező memórialapok érvénytelen elérését figyelje.

Az Enforcer több segédprogrammal - amelyek természetesen benne vannak az archívumban - együtt hasznos igazán: Findhit, Lawbreaker, Move4k, Segtracker. Majd sort kerítek ezek taglalására is.

Figyelem:

Az Enforcer a szoftverek tesztelésére való. Különböző hardvereken problémák lehetnek. Nem is rendszervédő eszköz. Nem akadályozza meg a hibákat, rendszerösszeomlásokat, csak információkat közöl róluk. Mivel nem szándékozom a teljes dokumentációját lefordítani, tanulmányozd azt, mielőtt futtatnád.

Indítása

CLI/Shell ablakban egyszerűen begépeled: Run Enforcer. Ha kell, megadod az útvonalát is és a különböző - később tárgyalt - paramétereket is.

WB-ből egyszerűen az ikonjával indíthatod. Az ikon paraméterek rovataiba természetesen beírhatod az indítóparaméterezést.

Ha használod a SetPatch programot - és miért ne használnád -, az Enforcert csak utána indítsd el!

Paraméterezése

QUIET/S, TINY/S, SMALL/S, SHOWPC/S STACKLINES/K/N, STACKCHECK/K/S, AREGCHECK/S, DREGCHECK/S, DATESTAMP/S, DEADLY/S, PSPACE/S, VERBOSE/S, LED/K/N, PARALLEL/S, RAWIO/S, FILE/K, STDIO/S, BUFFERSIZE/K/N, INTRO/K, PRIORITY/K/N, NOALERTPATCH/S, ON/S, QUIT=OFF/S,

QUIET
Nem jelzi az érvénytelen elérést.

TINY
Csak minimális információt ad a találatról (csak a - később leírt - kiírás második sorát jeleníti meg).

SMALL
Közepes mennyiségű információt szolgáltat a találatról: A második és a harmadik, valamint a 'Name:' sort írja ki. Tehát se a regiszterek állapotáról, se a verem tartalmáról nem kapsz infót.

SHOWPC
Plusz két sorban kiírja a programszámláló körüli memóriaterület tartalmát. Nem ír ki semmit, ha a QUIET, SMALL vagy TINY opciókkal együtt használod.

STACKLINES
A megadott számú sorokban kiírja a verem tartalmát visszakövetve. Az alapbeállítás 2. Ha 0-át írsz, nem írja ki. Elvileg nincs limitálva a sorok száma.

STACKCHECK
A veremben lévő összes hosszúszót ellenőrzi a seglist-en keresztül. Ezzel tudod ellenőrizni a visszatérési címeket. Ha a STACKLINES opciót kikapcsoltad, semmit nem csinál.

AREGCHECK
A címregiszterek ellenőrzése a SegTrackeren keresztül.

DREGCHECK
Az adatregiszterek ellenőrzése a SegTrackeren keresztül.

DATESTAMP
Ha bekapcsolod, a találatnál kijelzi a dátumot és időt 1mp pontossággal (feltételezem, hogy a rendszeróra a pontos időt mutatja).

DEADLY
Ha az Enforcer érvénytelen olvasással találkozik, alapesetben 0-át ad vissza, mint az olvasás eredményét. Ha ezt az opciót bekapcsolod, akkor az enforcer $ABADFEED értékét ad vissza, mintha azt olvasta volna.

PSPACE
Az opció segítségével elérhető lesz a $00F000000 cím írásra. Azoknak jó, akiknek itt kezdődik a bővítőkártyájuk címtartománya.

VERBOSE
Mindent kiír a találatról, amit csak tud.

LED
Ha pozitív egész számot adsz meg, minden találatnál megvillantja a LED-et a megadott időre. (1000000 kb. 1,3 sec)

PARALLEL
Az Enforcer a párhuzamos portra fogja kiírni a találatról az információkat.

RAWIO
Ha bekapcsolod, az Enforcer segédprogramjai a találatról érkező információkat egy belső pufferen keresztül adják át az Enforcer fő folyamatának. Valami olyasmiről van szó, hogy rendszerösszeomlás esetén is képes legyen az infók továbbadására.

FILE
Az Enforcer a megadott nevű állományba fogja kiírni a találatról az infóit. OFS/FFS lemezeknél - ha lemezre iratod - rendszerösszeomlás esetén problémáid lesznek, mivel írást nem lesz ideje érvényesíteni! (Ez jó! Con:, vagy Pipe: esetén meg elvesznek az infók...)

STDIO
Az enforcer az infókat a szabványos kimenetre írja.

BUFFERSIZE
Az enforcer belső kimeneti pufferének méretét állíthatod át, amelyeket az IO opcióknál használ. (RAWIO, FILE, STDIO) Alapbeállítás és minimum: 8000.

INTRO
A megadott intro füzért kiírja a találat elé. Pl.: INTRO="*NBAD PROGRAM".

PRIORITY

Az enforcer be-kimenetének prioritását módosíthatod. Alap: 99, amúgy -127 és 127 között lehet.

NOALERTPATCH

Kikapcsolja az ún. AlertPatch-eket.

ON

Fő a teljesség. Ha nem adod meg, akkor is feltételezi, hogy futtatáskor be akarod kapcsolni a programot.

QUIT=OFF

Az Enforcer kikapcsolása.

A találatok kijelzése

Alapesetetben az Enforcer egy találatnál például a következő sorokat jeleníti meg:

03-Apr-93 21:26:18

WORD-WRITE to 00000000 data=4444 PC: 07895CA4

USP: 078D692C SR: 0000 SW: 0729 (U0)(-)(-) TCB: 078A2690

Data: DDDD0000 DDDD1111 DDDD2222 DDDD3333 DDDD4444 DDDD5555 DDDD6666 DDDD7777

Addr: AAAA0000 AAAA1111 AAAA2222 AAAA3333 AAAA4444 AAAA5555 07800804 --------

Stck: 00000000 07848E1C 00009C40 078A30B4 BBBBBBBB BBBBBBBB BBBBBBBB BBBBBBBB

Stck: BBBBBBBB BBBBBBBB BBBBBBBB BBBBBBBB BBBBBBBB 078E9048 00011DA8 DEADBEEF

----> 07895CA4 - “lawbreaker” Hunk 0000 Offset 0000007C

PC-8: AAAA1111 247CAAAA 2222267C AAAA3333 287CAAAA 44442A7C AAAA5555 31C40000

PC *: 522E0127 201433FC 400000DF F09A522E 012611C7 00CE4EAE FF7642B8 0324532E

Name: “New_Shell” CLI: “lawbreaker” Hunk 0000 Offset 0000007C

Ez így elsőre eléggé érthetetlennek tűnik, de a leírás végigolvasása után még bonyolultabb lesz (természetesen a fenti sorok mennyisége az Enforcer paraméterezésétől, a kinézete pedig a tényleges hibától függ).

1. sor:

· A dátummező - ha nem kapcsoltad ki az indításakor -, amelyben +/- 1 mp pontossággal tünteti fel a találat idejét.

2. sor:

· Írás vagy olvasás közben történt - milyen hosszúságú adatszegmenssel van probléma (byte, word, lword) - és melyik címen,

· DATA= az adat, amit írni akart (csak íráskor),

· PC: program számláló állása

· ...és itt jelzi a fizikai buszhibát is.

3. sor:

· USP: Felhasználói veremmutató (A7 regiszter)

· SR: CPU státusz regiszter

· SW: státusz word

· Speciális taszk információ (user-supervisor, IPL szint, Forbid, Disable;)

· TCB: Task Control Block címe, melyet a taszk struktúra használ. (lásd exec/task.h)

Data: sor

Egy hexadump az adatregiszterekről.

Addr: sor

Egy hexadump a címregiszterekről.

Stck: sorok

Egy hexadump a verem tartalmáról.

8. sor

A ‘—>‘ szimbólummal kezdődő sort a SegTrackeren keresztül rakja ki.

9.-10. sor

Ha a SHOWPC opciót bekapcsoltad, akkor az Enforcer kiírja a PC előtti és utáni 8 hosszúszó tartalmát.

Name: sor

· az Enforcer a TCB-ből kinázi a Taszk nevét, ha az hamis, akkor szól,

· a hibát okozó program nevét,

· a hunkot,

· és az offsetet.

FindHit

Egy segédprogram, amely egy futtatható programból - ha SAS/C-vel lett lefordítva és benne vannak a debugger információk - kiszűrhet pár érdekes információt.

sablon:

FILE/A, OFFSET/A/M

FILE

A vizsgálni kívánt állomány neve.

OFFSET

Az eltolások értéke hexa számokkal megadva.

Példa:

FindHit FooBar $0342 $1:4F2 3:$1A 2C

badcode.c : Line 184

No line number information for Hunk $1, Offset $4F2

badcode2.c : Line 12

badcode2.c : Line 14

LawBreaker

Egy segédprogram, mely leteszteli, hogy az Enforcer helyesen lett-e installálva és korrektül dolgozik-e.

Move4k

A 040-es processzorú juzereknek egy segédprogram.

A 040-es rendszer MMU táblájának lapmérete 4k és 8k. Az Enforcer azonban az alsó 4k-s lap hozzáférését letiltja. Ebből viszont csak az első 1k tartalma lenne tiltott terület, a maradék 3k tartalmát az Enforcernek emulálnia kell, ami sebességcsökkenéssel jár együtt. Ezért ez a program megpróbál a lehető legtöbb dolgot áthelyezni a memória más részére.

RebootOff

A billentyűzet reset kikapcsolja az Enforcert.

SegTracker

Ha a SegTracker fut már, amikor az Enforcert elindítod, akkor az Enforcer a Segtracker által közvetített ún. seglist-et használja a találat azonosítására úgy, hogy megpatkolja a DOS LoadSeg(), NewLoadSeg() és UnLoadSeg() függvényeit.

Enforcer-handler

Még egy segédprogramot tudok ajánlani, amely nem tartozik közvetlenül az Enforcerhez, de jó szolgálatot tehet, és ez az Enforcer-Handler. (helye: Aminet dev/debug) OS2.x, vagy erősebb rendszer kell hozzá.

A program az Enforcer kimenetét tudja egyszerre két állományba írni...

Telepítés:

Az Enforcer-handler állományt bemásolod az L: könyvtárba, az ENF-et pedig a Devs:DosDrivers-be.

Használat:

Az Enforcer ikonjába - a paraméterek rovatba - beírod:

“FILE=ENF:CON:0/10/500/100/Enf/AUTO/CLOSE/INACTIVE|S:Enforcer-Hits|100"

vagy valami hasonlót.

Egy kis magyarázat:

A sablon a következő:

ENF:<első_állomány>|<második_állomány>|<max_találatok>

Ezek szerint az előző példasor azt jelenti, hogy az Enforcer kimenete megjelenik a konzolablakban és az S:Enforcer-Hits állományban is, de csak a századik találatig.

Példák:

‘ENF:||5' (nem ír ki semmit),

‘ENF:CON:‘ (csak a konzolra ír).

Kettőnél több ‘|’ használatakor hibát jelez.

Megjegyzés:

Egyidőben csak egy ENF: eszköz lehet nyitva!

Értékelés-féle:

Ezekután mire is jó az Enforcer?

Saját programunkban hibakeresésre...

Ha a tudásod elegendő, némi programösszeakadások elkerülésére...

Megtudhatod általa, hogy a sok éppen futó program közül melyik okozza a galibát.

Mire nem jó?

Rendszervédelemre...

Hardverproblémáknál semmire sem mész...

Hibás programok kijavítására nem jó, mert úgysincs forrásod...

Pontszám: 60 és 70 között.

Hátrány:

A kistudású programozópalánták nem sokra mennek vele

A guru előtti utolsó találatok infói elvesznek a fileből.

Igazán csak két gépen használható. Az egyiken fut és figyel, a másikon pedig kiértékelheted a találatokat. Másik gépnek jó akár egy 386-os is terminálprogrammal.

Napi Kettő

Ím egy újabb hónap és itt az ideje a cikkírásnak. Artlace és én billentyűzetet vettünk az ölünkbe és elhalmozunk titeket egy csokor életkönnyítő tippel. Lesz, amit ismersz és lesznek, amikről nem tudtál...

Shapeshifter

Használd a SS-hez az 1Mb-os romokat, mert sokkal gyorsabb lesz az emulátor.

Érdemes a SS-t és a Fusiont együtt használni. Ha valami nem megy az egyiken, akkor valószínűleg a másikon menni fog. A Fusion teljes hardvert emulál, míg a SS csak megadja a progiknak, amit kérnek. Pl. a Fusion alatt a hangdigim nem megy, mert nem szabványos Machintosh hangbemenet, viszont a SS pl. gyönyörűen lekezeli, mert még a hangdigit is leemulálja.

Ha már az emulátoroknál tartunk, akkor jó ha tudod, hogy sokkalta gyorsabb a pc emulációd, ha a mac emu alatti pc emulátort használod. A softpc és a softwindóze kenterbe veri az összes Amigás pc emut, és sokkalta több beállítási lehetőséged van.

Startup-sequence

Sokan vannak, akiknek nagyon „gurulós" a gépe. Az egyik lehetséges ok ilyenkor, hogy túl sok „peccs" van a startup-sequence-edben. Amiről nem tudod, hogy mi, azt jobb, ha időlegesen ki „;"-zöd. A „;"-vel kezdődő sorok nem hajtódnak végre bootoláskor. Ha később valami mégis igényli, akkor nyugodtan visszarakhatod.

Elakadás felderítése: Ha boot közben megáll a gép, vagy egy neked nem tesző dolgot ír ki, de nem tudod, hol a hiba, akkor alkalmazd a következő megoldást: tegyél a startup-sequence-edbe

setpatch quiet

echo "1"

assign env: valami:

echo "2"

... echo "szám" sorokat.

Az echo után az idézőjelben lévő számok szép sorban ki fognak íródni. Ha két szám közt jön elő a hiba, akkor tudod, hol kell keresned, ha egy szám után megáll a boot, akkor tudod, mitől halt meg. Ha megjavítottad a boot-od, akkor nyugodtan kiveheted a felesleges sorokat.

A régi programok közül sok nem indul el a 030, 040, 060 tulajoknál. A reményt nem szabad könnyen feladni. Ha trackloaderes, akkor érdemes megvizsgálni a WHDLoad nevű progit. Elég soxor segít. Ha fel tudod tenni vinyóra, akkor ez eljárás a következő:

Visszakapcsolsz az early startupban original chip setre.

boot with no startup

beírod: cpu nocache noburst

és elindítod a progit. Nekem ez szinte mindíg bejön.

Vannak progik, amik lecserélik a system rutinokat gyorsabbakra. Ezek legtöbbje patch. Sajnos nagyon sok közülük inkább hack, mintsem patch. Kettő kivétel viszont van. Mindkettejük a megjelenítést gyorsítja. A syspatch, és a newwpa8 nevű programocskákat érdemes berakni a startupba, mert kellemes sebességnövekedést lehet elérni velük. A startup-sequence-ben a setpatch után jöjjenek és a syspatch ot od-vissza irányítsuk nil: re.

Tehát:

...

setpatch

run < >nil: syspatch

newwpa8

...

Ha új cuccot teszel a startup-sequence/user-startup/wbstartup-odba, akkor jó, ha egy ideig figyeled a gépet, mert lehet, hogy az új jövevény valamivel összevész.

Ha fagy a MUI-d, akkor egy kedves trükkel ki tudod deríteni, hogy melyik custom class a bugos. Ha végignézed őket a Mui prefsben, akkor a bogaras custom class-nél el fog szállni a preferences.

Ha olyan betű van a filenévben, amit nem tudsz normálisan lemásolni, akkor végy egy filekezelőt és „copy as"-zel másold a cucát átnevezve.

Ha 4 gigánál nagyobb a vinyód és a hdtoolbox nem tudja megmondani a méretét, akkor kezdd el felparticionálni, és ha a maradék particionálatlan rész mérete már nem haladja meg a 4 gigát, onnantól kezdve rendesen mutatja a maradék méretet. A partíciók mérete ettől függetlenül nem haladhatja meg idefix nélkül a 4 gigát.

Ha már a partícióknál tartunk, akkor érdemes csinálni a vinyóra egy kisebbet is, ha ffs-t használsz, és ide tenni a programok cache-eit. Eléggé szét tudja fregmentálni a vinyót az Ibrowse, az Amirc, a Yam és a többi netes progi a sok kis file-jaival. Akkor jó csak igazán a kitolás, ha igazán nagy.

Kellemes élmény, amikor netezés közben megfagysz és validálnod kell. Harc a másodpercekért, hogy a szolgáltató adatforgalom hiánya miatt ne bontson le téged. Ilyenkor egy 15-20 megás partíció levalidálása, még ha tele van apró cuccokkal is, pillanatok kérdése. Ezen felül megjegyzendő: legfeljebb a browser cache megy szét...

Van, amikor több DMS file-ban terpeszkedő kedvenc programunkat szeretnénk kicsomagolni, ami természetesen winchesteres verzió. Igen ám, de nincs annyi lemezünk/egy darab lemezünk sincs már régóta. Ekkor jön jól a HFMounter nevű cucc (AmiNet!), ami virtuális lemezkezelést valósít meg, a DMS-nek meg tökmindegy, hogy hova ír.

Tehát a HFMounter-t beizzítjuk, csinálunk vele annyi virtual volume-t, amennyi lemezes az adott program, akár meg sem kell formáznunk ezeket, mivel komplett disk image kerül rájuk.

Ezután kiadjuk a

`DMS WRITE <DMS file neve> TO HFx: NOVERIFY`

parancsot, ahol x a lemez száma, amit épp kicsomagolunk. Ne feledjük kiadni a

DISKCHANGE HFx:

parancsot sem, mivel a média cserélődött ugyan, de az AmigaDOS még nem tud róla.

Akár az installer is futhat az ilyen RAM-floppykról, feltéve, ha cimke szerint keresi a médiát és nem egység szerint. Tehát ha a DF0-t

Tippözön

követeli rajtunk, akkor nincs mást tenni, mint hogy mi másoljuk fel kézzel at adott cuccot, vagy pedig módosítjuk az install scriptet.

Az AmigaDOS-nak nincs baja a filenevekkel, a kis és nagybetűk sem okoznak neki problémát, és a szóközök sem. Annál inkább nekünk, ha shell-ből kell indítani valamit, vagy akár csak könyvtárat kell váltani. A könnyebbik megoldás, ha nincs más, hasonló nevű file a környéken, hogy #?-el helyettesítjük a hátramaradó, szóközös részt.

Tehát ha a file neve „The Demo", akkor a „cd The#?" paranccsal célt érünk. A másik módszer, ha kiírjuk ugyan a teljes filenevet, de idézőjelek között. Ez működik akármilyen paranccsal, sőt önállóan is.

Megint csak a 060-nál maradva, újdonsült tulajdonosok előszeretettel hívják (hívnák!) a SYSINFO-t segítségül, hogy mennyire is gyors az új szerzemény. Ha előzőleg 040-es tulajok voltak, akkor jobban, ha ennél lassabb procijuk volt, akkor kevésbé vannak meglepve, hogy a „szupergyors" CPU csak 40 MIPS körül szalad. Az első és rövidebb magyarázat annyi, hogy a régebbi SYSINFO nem is ismeri (!) a 060-ast, tessék jobb tesztprogramot szóra bírni. Tele van vele az AmiNet.

A második és hosszabb, hogy normál esetben tényleg csak 40 MIPS-et nyom a 060, viszont ha aktiváljuk a párhuzamos integer egységet, akkor viszont optimális esetben nem egészen egy ciklus alatt(!) csinál meg két utasítást. Ekkor a 80 MIPS már garantálható, de csak akkor, ha az adott program használja is ezeket az utasításokat, egyébként olyan 25% a teljesítménykülönbség a 060 javára. Ilyen program ugyan akad, de nem igazán sok. Ezeknek általában van külön 060-as változatuk, de újabban PPC-s is, pl. CandyPro.

Egy kicsit bosszantó eset, ha adott program lefagy, és közli hogy „Wait disk activity to finish". Amellett, hogy szegény, agyonpatchelt, több, mint 10 éves AmigaOS-nek igaza van, nem biztos, hogy jó ott bámulni az ablakot, főleg netezés közben, amikor rábökni a „Reboot" gombra nem olyan szerencsés. Ekkor segíthet a SCOUT nevű cucc. Ezzel egy adott ablakot lehet becsukni, és ugyebár egy lefagyott taskhoz már nem igazán tartoznak aktív gombok, és nem mennek hozzá üzenetek sem, tehát nem nagyon zavarja, ha nem lesz ablaka.

Ha esetleg még a taskot is ki akarjuk vágni, akkor szép DEADEND-el reagál(hat) a rendszer,

---

Bár az előző cikkben azt ígértem, nem foglalkozom vele, azért csak lássuk a medvét, illetve az automatikus egér-joy átkapcsolót. Mert ugye a sima kapcsolós jobb, mint a dugdosgatásos módszer; ez - amit most leírok - viszont a második legjobb. Természetesen van ennél is jobb, de nem hiszem, hogy megérné még ennél is többet foglalkozni a problémával...

Egér-Joy átkapcsoló Vol.2

A lényeg - nagy vonalakban - a következő: ha az egeret akarod használni, nyomsz egy balost, ha a joyt, akkor tűz...

Technikai háttér:

A vare egy 74ls157 adatszelektorokat és egy 74ls00 nand kapukat tartalmazó IC köré épül. Ezek végzik a tulajdonképpeni kapcsolgatást. Amikor a megfelelő eszköz gombját megnyomod, az adatszelektorok átváltanak a kívánt állásba. Roppant egyszerű. Azt hiszem, az ábra mindenki számára világos. (Egy kicsit csúnya, de követhető - nem?)

Alkatrészlista:

db megnevezés

1 74ls157 IC

1 74ls00 IC

1 1n4148 dióda

1 10microf elko

1 9 pólusú Canon anya

1 25 pólusú Canon apa

2 470 ohm ellenállás (elhagyható)

2 kisméretű led dióda (elhagyható)

A megépítés:

1. Elkészíted az ún. nyáklapot. Nem túlzottan bonyolult, egyoldalas is lehet, némi átkötésekkel. A méretét megadja a két IC és a 25-ös Canon csati mérete. A csatik két tüskesora között pont elfér a lap, csak ezért érdemes kétoldalas nyákot készíteni, mert ekkor nem kell huzalozgatni.

2. A 25-ös csati közepéről kihúzigálod a fölös lábakat (a rajzon az üres rész jelzi), beforrasztod az alkatrészeket és a két csatit. Ellenőrzöd, hogy mindent helyesen kötöttél-e be.

3. Ideiglenesen rákötöd a +5V-ot és földet. Rövidre zárod az 1. eszközhöz tartozó 6-os lábat a földdel. Az 1. lednek világítania kell. Ezután kipróbálod a másikat is. Ha jó, dobozolod, csatlakoztatod és használod egészséggel...

Megjegyzés:

Mivel nem túl bonyolult, megcsinálhatod lengőre is, de nyákon stabilabb.

Nem muszáj 25-ös csatit használni, jó a két 9-es is, de én így csináltam.

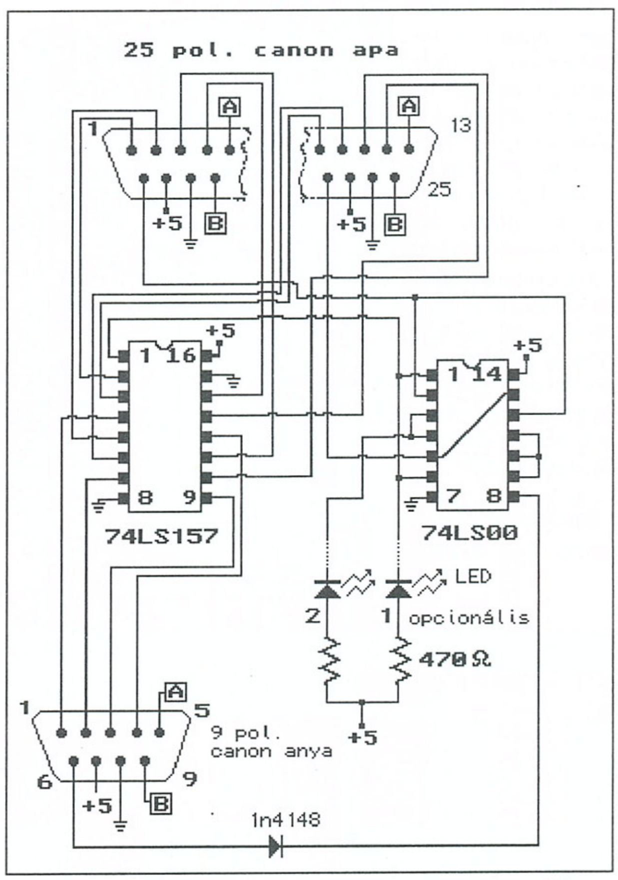
A vare használható - Amigán kívül - C64, C128, Atari és egyébb ugyanilyen joy-egér csatlakozójú számítógépekhez, konzolokhoz. Ám nemcsak egér és joy átkapcsolására használható. Például bomber stílusú játékoknál, ahol két vagy több játékosnak kell adogatnia egymásnak körönként a joyt, nagyon jó, ha van. Eddig nem tapasztaltam semmiféle kompatibilitási problémát, az Enforcer sem jelzett találatot (HI!) és a rendszerem sem gurult el tőle.

Forrás: Aminet

Ja, még mindig: ha valamit eltolsz, ne fogd rám!

Azt hiszem, ezzel sikerült teljesen körüljárnom hw oldalról a rágcsálókat, a következő részben egyébb hw kütyükre is sort kerítek...

&tsa of GloseR



azaz "piros és villog" lesz belőle. Ha az MCP mond DEADEND-et, akkor azzal nem jó kötekedni, ha lehet, mentsük ami menthető, majd HARD RESET. Apollo 1240 esetében bizosan HARD RESET kell.

Nekünk, Amigásoknak nem igazán van gondunk a particiós táblánkkal. Aki még mezei FFS-t használ, annak még kevésbé. Különösen, hogy szó szerinti particiós tábláról nincs is szó Amiga esetében. Van viszont RDB, azaz Rigid Disk Block. Nem árt tudni róla, hogy nem csak a partíciók mérete és helye van itt, hanem a filesystemet is itt tárolja a rendszer. Ez még nem baj, hanem csak egyszer szálljon el az RDB, akkor álltalában jön a kérdés, hogy ugyan miért akarja a gép azt a boot lemezt annyira. Hogy miért szállhat el az RDB, pontosan nem tudni, legfeljebb csak utólag. Jópár oka lehet, de az tuti, hogy rá tudja hozni a frászt a felhasználóra.

Nekem például 1.44 disk image 720K-s lemezre való írásakor tűnt el az egész. A megoldás a sok telefon és aggódás után a haverom gépe volt, ahol DiskSalv-val szépen visszahoztuk a partíciókat, csak tudnom kellett, hogy melyik nagyjából mekkora volt. Még a Linuxos EXT2 partició is visszajött. Lényegében kreáltunk egy új RDB-t.

Aki nem emlékszik és nem is akar vele szórakozni, hogy „ugyanmár, hol van vajon a partíció határa???", annak tudom ajánlani az RDBsalv nevű cuccot. A működése egyszerű: felveszi az RDB-t lemezre, és elszállás esetén szépen, lemezről bootolva vissza lehet vele íratni... persze nem árt magát a programot is a lemezre másolni.

Zárta már ki valaki magát a gépéből csak azért, mert Multiuser Filesystemet használt? Nekem sikerült! Nem mintha örülnék neki, csak ugye a maximális biztonság érdekében minden elérést „root" joggá változtattam a C: könyvtárban, és így tettem a „login" paranccsal is, majd jött egy reboot... amit nem kellett volna. Ugyanis a gép nemhogy jelszót követelt volna rajtam, hanem egyszerűen még bejelentkezni sem hagyott!!!

A megoldás persze HDToolBox volt, amivel eltávolítottam az egész MuFS-t, de ha egyszer is végiggondolom, hogy mit csinálok, akkor ez nem következik be. Egy kis magyarázat: a MuFS nem hagyta a végrehajtani a login parancsot, csak ha root lettem volna, de root csak akkor lehettem volna, ha bejelentkezek a login paranccsal.

Hardware hack tipp (felelősségvállalás nélkül!!!): A Blizzard 1230 IV-es kártyát húztam fel 66 Mhz-re, ami alapban 50 Mhz-cel teker.

A megoldás nehézsége, hogy a négyzet alakú kristály helyére a téglalap alakú kvarc nehezen fér be, majdhogynem sehogy. Én speciel - miután kiszedettem az eredetit - a kártya túloldalára forrasztottam a foglalatot, és a megcserélődött lábakat meg ellenálláslábakat átforrasztottam, majd az egész alá egy öntapadós lemezcimke került. Ebbe vígan belefért akármekkora kvarc. Első próbálkozáskor megkaptam a nekem kijáró „vörös képernyő díjat". Rövid anyázás után kikaptam a ramot, és a kártya ment, hamisítatlanul 66 Mhz-en. Rammal nem igazán akart, aztán akkor kezdett furcsa lenni a helyzet, amikor a winchester lekötése után a kártya rammal is ment.

Na, a 420 MB-os Quantum-tól meg is szabadultam, és az újabb IBM-DALA 540 MB-s vinyó csont nélkül vitte a 66 Mhz-es 68030-at. Hűteni kellett, mégpedig egy 486-os coolert kapott, méretre vágott hűtőbordával, valamint a ventillátorral, ami előbbit hővezető paszta, az utóbbit két darab befőttesgumi fogta meg elég jól, a CPU sarkaiba akasztva. Persze nem kellett rángatni a kártyát, akkor nem volt vele gond.

A sebességnövekedés az eredeti 9-10 MIPS-hez képest 2-3 MIPS volt, azaz 12 és 13 között. Pontos értékre már nem emlékszem, csak arra, hogy az eredetileg 33 Mhz-es FPU már nem akart elindulni 66 MHz-en, csak 50-en. Lehet, hogy a ram volt neki lassú.

A változást a SYSINFO is észrevette, az értékeken kívül a comment „Motorollin`" lett. Jópár demoban és egyéb cuccban érezni lehetett a gyorsulást, és túlmelegedni nem igazán akart, kivéve, amikor még nem volt rajta hűtés. Ekkor a proci lekapcsolt, azaz kifagyott. Lehűlés után folytatta.

Aki aggódna a processzora élettartama miatt, annak elmondom, hogy a Motorola nem tucattermékeket gyárt. A processzorait legalább kétszeres órajelen teszteli. Valamint a 68020-tól felfelé a CPU már képes lekapcsolni túlmelegedés esetén. Azt hiszem, hogy iNTELligenséknél ez csak a pentium körül jelent meg. Addig a „kulcstartók" (286, 386, 486) képesek megégni, szétolvadni, elporladni, megfőni, kész, vége, kicsengettek, annyi. A kártya végleges sorsa a visszaszerelés lett, az eladás miatt, mert rondán nézett ki túlhúzva, nem volt minőségi munka. Ma is vígan szaggat egy A1200-ben, az új gazdájánál. (Azaz senki se dobja messzire az eredeti kvarcot!)

A winchester-halál és a netezés nem annyira összeegyeztethető dolog. Viszont a Miami 1.0 és egy telnet kliens már felfér egy lemezre, és még esetleg egy korábbi YAM is meg egy korábbi AmiRC. Webezéshez legyen elég a lynx, de ha van accountod valahova távolra, ott majdnem minden megvan, álltalában. (pine, lynx, irc, bitchx, fetchmail, stb....) Ezt azoknak ajánlom, akik nem bírnak ki egy éjszakát anélkül, hogy ne az iRC-n lógjanak.

Aki felteszi a VCON telnet daemon-t Miami vagy AmiTCP alá, az tudjon róla, hogy távolról akár a winchesterét is meg lehet formázni, ha nem használ MuFS-t, vagy egyéb visszatartó eszközt. Amigások között nem szokás a rossz szándék ugyan, de azért nem árt óvatosnak lenni, mert akár véletlenül is kipróbáljatja valaki a „reset" parancsot. Az Amiga alap filesystemei közül egyik sem hálózati. (FFS, AFS, PFS)

Sokan emlegetik, hogy mennyi hack van a rendszerükben, van aki pedig inkább a patch megnevezést használja. Mindkettő helytálló, viszont nem árt tudni, hogy a határvonal eléggé változó.

A patch egy rendszerbarát dolog, azaz adott rendszerfunkciót kicserél egy jobb, vagy csak egyszerűen hibamentes változatra. Ezt legálisan, rendszerbarát úton teszi, Amiga esetében biztosan. Erre az OS készítői is gondoltak, ezért (is) van a SetFunction() funkció a rendszerben.

A hack már keményebb, nem szól a rendszernek, hogy mit akar, a bináris kódba kavar bele, ezért van, amikor létrejönnek bizonyos ellentmondások, amit mi csak guru, vagy fagyás képében látunk. Az újabb MCP már különbségeket tesz patch és hack között. Nem árt tehát figyelemmel kísérni, hogy mikor patchelünk vagy hackelünk, mert az utóbbi túlélésére a rendszernek kevesebb esélye van. Ide tartozik még az MCP-vel adott `patchcontrol` és `showpatches` parancs, amivel féken lehet tartani a patchek elburjánzását, de a hackekkel szemben tehetetlen.

Például AGA esetében sokat használt NewWPA8 egyértelműen patch, sőt, CD32-n még az AKIKO-t is munkára lehetett vele fogni! A SysIhack pedig a neve miatt is: hack. Ez tudja, mit csinál, és jól csinálja, de a nevében is jelezve van hogy hack, és nem vállal felelősséget önmagáért.

Végezetül nem árt tudni, hogy pocsékul megírt patchek is össze tudnak veszni, avagy el tudják gurítani a rendszert, mivel a patch-nek UGYANAZT tudnia kellene, mint az eredeti funkciónak, de van, amikor ez nem egészen jön össze.

Artlace és MrZ

Tippözön

ASYS Computer Recycling

AMIGA

SZOFTVER - HARDVER

Budapest, Csengery u. 86.
Tel/fax: 06-1-302-4672
Mobil: 06-20-9446-727 PETIKE
E-mail: pcpince@syneco.hu
06-20-9171-252

Hardver

Atéo Concepts		
Atéo Concepts tower	40000	50000
Universal led adaptor	1500	1875
A4000 tower kit	50000	62500
Atéo Bus (4slot)	52000	65000
Pixel64 (24 bites grafkártya)	28000	35000
Ateopar (parallel board)	10000	12500
Ateoser1 (serial board)	10000	12500
Ateoser2 (2db soros)	12000	15000
AteoIO (2soros, 1 párh)	15000	18750
Mechanikus adapter más tornyokhoz	2000	2500
Micronik PSU=>Ateo busz	3700	4625
DD floppy A600&A1200-hoz	9000	11250
Ateo IDE-MUX (4ide egység) A4000	6000	7500
A1200 belső bill.adapter PC bill-hez	11500	14375
külső billadapter (minden amiga)	13500	16875
400dpi egér	2800	3500
Digitizer FG24 (736x512,24Bit)	50000	62500
Hangdigi sztereó	7000	8750
Micronik		
infinitiv II torony, táp nélkül	44000	55000
ua, +táp	49000	61250
billház+interfész	16700	20875
Z2 bus board (5db ZII, video opc)	47000	58750
Z3 bus board (5db Z3, video opc)	98000	122500
infinitiv torony, bill.	29000	36250
ua, plusz Z-II bus board, video opc	65000	81250
ua, plusz 3-4k cpiu slot, Z3	130000	162500
infinitiv A1300 Tower	111000	138750
infinitiv A1300 Tower + scandoubler	128000	160000
ua, plusz ZII	150000	187500
ua, plusz Z3	194000	242500
táp	15000	18750
infinitiv bill adapter, minden	21700	27125
4x AT-busz adapter	2800	3500
Ram kártya max8MB, fpu, óra	11100	13875
3,5" DD belső A500	11000	13750
3,5" HD belső A500	17000	21250
3,5" DD belső A4000	11000	13750
3,5" HD belső A4000	17000	21250
3,5" HD belső A1200	17000	21250

ROM 3.1 A1200	11100	13875
ROM 3.1 A1200, +könyv, lemezek	18600	23250
ROM 3.1 A4000	11100	13875
ROM 3.1 A4000, +könyv, lemezek	18600	23250
RGB=>VGA adapter	2400	3000
Parnet kábel 3m	2400	3000
Digipen 606 (15,24x15,24cm)	28800	36000
Digipen 906 (22,86x22,86cm)	33800	42250
Digipen 1212 (30,48x30,48cm)	43300	54125
Micronik Genlock MG 25	73900	92375
Micronik Genlock BX	116800	146000
Genlock BX key-pad key-100	29300	36625
Genlock infravörös távirányító	15000	18750
Genlock BX/MG25 külső tápegység	7400	9250
Belső scandoubler video slothoz	20000	25000
Belső scandoubler alap 1200-hoz	21000	26250
Külső scandoubler RGB portra	24000	30000
Flickerfixer video slothoz	58000	72500
Amiga 4000 Classic tower	339000	423750
Grafikus kártyák		
CyberVision 64/3D, 4MB használt		55000
CyberVision64 4MB használt		50000
Scandoubler	24000	30000
BVisionPPC	57000	71250
CyberVisionPPC	69000	86250
Monitorok		
Használt Belinea, Sony,Compaq monitorok "14-17""-ig rendkívül kedvező áron!"		
2,5"=>3,5" merevlemez átalakító	2000	2500
rgb=>VGA csatlakozó		2500
A520 TV modulátor használt		4000
Amiga 500, táp használt		6000
Amiga 2000, GVP 30/40 turbokártya, SCSI vezérlő, 4x SCSI CD ROM, 8MB ram, 2db belső floppy		46000
Amiga 1200 használt 3,5" HDD csatl.		35000
CD32 használt		16000
2 gombos egér		3500
VLabMotion használt		140000
Toccata használt		90000
VLabMotion+Toccata		210000
Külső DD floppy (használt)		5000
Cyberstorm MK 40/40 használt		55000

STB:		
Apollo 2030 25MHz 882, SCSI2, 2 slot	33900	42375
Apollo 2040 25MHz, SCSI opció	49600	62000
Apollo 2040 40MHz SCSI opció	58500	73125
Apollo 2060 50MHz, SCSI opció	113000	141250
Turbo 1230 MK-2 68030 40MHz, scsi opc.	19900	24875
Turbo 1230 MK-2 /882 40MHz scsi opc.	22600	28250
Turbo 1240 68040 25MHz, scsi opc.	41500	51875
Turbo 1240 68040 33MHz, scsi opc.	49000	61250
Turbo 1240 68040 40MHz, scsi opc.	60000	75000
Turbo 1260 50MHz, scsi opc.	113000	141250
SCSI modul a Turbo sorozathoz	16800	21000
Multivision 1200SD Scandoubler külső	19800	24750
Multivision 1200FF flickerfixer külső	28300	35375
MV upgrade scandoublerről FF-re	8500	10625
Catweasel-MK2 floppy vezérlő A1200&4000	19800	24750
Buddha Z2 IDE vezérlő	15100	18875
Catweasel Z2	28300	35375
Winner AT/IDE vezérlő (9MB/sec!)	18800	23500
IDE-FIX Express (9MB/sec!)	16440	20550
Winner Torony A1200-ashoz	44800	56000
AI egér+boing ball egérpad	3120	3900
Joystick-egér átkapcsoló	792	990
Melody - Z2	33900	42375
Melody1200-base	51200	64000
Melody1200-plus (MP2)	58000	72500
Melody1200-pro (MP3)	72500	90625
Turbo1230-MK3/40MHz (FPU,SCSI opc.)	19900	24875
Phase5		
Blizzard 603e 160MHz 40/25LC	68000	85000
Blizzard 603e 160MHz 40/25 FULL	72000	90000
Blizzard 603e 200MHz 40/25 FULL	95000	118750
Blizzard 603e 240MHz 40/25 FULL	115000	143750
Blizzard 603e+ 160MHz 40/25 FULL	95000	118750
Blizzard 603e+ 200MHz 40/25 FULL	112000	140000
Blizzard 603e+ 200MHz 60/50	195000	243750
Blizzard 603e+ 240MHz 40/25 FULL	135000	168750
Blizzard 603e+ 240MHz 60/50	215000	268750
Cyberstorm PPC 200MHz 40/25 FULL	158000	197500
Cyberstorm PPC 200MHz 60/50	235000	293750
Cyberstorm PPC 233MHz 40/25 FULL	179000	223750
Cyberstorm PPC 233MHz 60/50	257000	321250

Rögtön az elején elnézést kérek mindenkitől, aki esetleg az összes pálya megoldását várta ebben a számban. Sajnos minden energiám lekötötte a cikkírókkal való viaskodás, ezért alig maradt időm játszani. Most csak két újabb pálya leírását kapjátok, remélem, legközelebbre sikerül kivégeznem az utolsó hármat is.

Settlers 2.

Vol. 2.

VI. Divided country

Itt, a megosztott országban rögtön az első napokban kiderítettük, hogy délkeleten egy sziget található. Arra van a legtöbb arany. Első dolgunk tehát egy kikötőnek való hely megkeresése lesz.

A főhadiszállástól nyugatra elég sok követ találtunk, délre pedig a parton ott az alkalmas hely a kikötő számára. A kikötő azért is tűnt fontosnak, mivel a HQ látszólag egy szigeten volt. Később persze kiderült, hogy messze délkeleten van egy aránylag keskeny átjáró a sziget déli, nagyobbik feléhez. Az északi partról „átnézve" megláttunk egy nagy földdarabot, amely a mi szigetünktől északkeletre feküdt. Az átjárót sehol sem találtuk, az elfogott hadifoglyok is azt állították, hogy fogalmuk sincs ilyesmiről - persze lehet, hogy hazudtak...

Ez volt az első sziget, ahol óvatlan építkezéssel elfogyasztottuk az összes fát - figyelj oda, és időben telepíts erdészt. Érdemes a kezdőkészlethez hozzágyártani pár plusz pecabotot, lévén a horgász a legegyszerűbb és leggyorsabb kajatermész - sajnos a készletek nem tartanak örökké.

Ezen a pályán igen sok kikötőt hozhatsz létre. Nem tudom, bug, véletlen vagy szándékos kód eredménye-e, de nekem az expedíciós hajók csak azután voltak hajlandóak a szigetet északról megkerülve a keleti vizeket is felfedezni, miután felépítettem több kikötőt a messzi déli partoknál. A déli kis sziget használhatatlannak bizonyult, nem azon volt az ígért arany. A keleti hosszúkás „szigetet" harcias citromok lakják.

Előbb-utóbb találkozunk a délkeleti átjáróban a pirosakkal. Ne köss beléjük, sajnos igen erősek, a mi katonáink pedig - arany híján - mindössze zöldfülű G.I.Janikák... A legtöbb, amit tehetsz, hogy legalább a legközelebbi vasat és szenet rejtő dombokat biztosítod nagy várakkal és sok katapulttal. A pirosak már arra is igen idegesen reagálnak, ha egy várral elfoglalsz tőlük némi területet (nem is kell megtámadni őket). Ha pedig el is foglaltuk egy várát, azonnal visszaütött és ráadásként elfoglalt egy-két saját erődünket is. A keleti szigeten két kikötőt húzhatunk fel. Igen ám, de mihelyt felépítjük az első várat, azonnal lenyom a citrom. Vár nélkül meg nincs terjeszkedés, nincs támadás. Kár, mert a középső kikötő rögtön a citrom HQ-tól egy képernyőre található.

Aranyat legelőször a kiinduló szigeten találtunk. Ehhez a pirosak északi határán kelet felé araszolva el kellett jutnunk a keleti tengerparthoz, és ott egy kis dombból szedhettük elő az első aranyrögöket.

Nagy sokára megtudjuk, hogy a keresett átjáró messze északkeleten van. Építsünk kikötőt a keleti sziget északi részén és hajrá! Hmmm.... azt a kikötőt épp most vesztettük el... Szerencsére újra felhúzhatunk egyet a régi romjaira, ráadásul az anyaszigeten megfelelően elhelyezett katonai épületnek hála sikerült csónak-összeköttetést létesíteni a kikötő és a kontinens között. Igaz, csónakon emberek (melósok, katonák) nem utaznak, de a nyersanyag sokkal gyorsabban jutott át - az építkezés is gyorsabb volt. Most már okosan építkeztünk, és nem kelet felé húztunk fel egy provokatív épületet, hanem inkább észak felé nyomultunk.

Eközben az aranynak hála lenyomtuk a pirosak nagy részét, és sikerült a távoli déli kolóniát összekötni a HQ-val. Sajnos - talán a túl sok, kb. tucatnyi hajó miatt - a hajók teljesen összezavarodtak. Beálltak egy kikötőbe vagy öten, és az istennek sem akartak tovahajózni. Talán a felépült, leégett majd újra felépített kikötő volt az oka? Mindenesetre csak akkor javult a helyzet, miután az északkeleti és a HQ melletti kikötők kivételével az összeset leromboltam (úgyis volt már szárazföldi út délre). Később - tanulva az esetből - már csak 1-2 hajót építettem, és valóban gördülékenyebbnek tűnt a szállítás.

A citromok szigetük déli részén növő kolóniánkat egyre lelkesebben zaklatták, még szerencse, hogy az immár szárazföldi úton (a citromok valójában nem szigeten, hanem a fősziget keleti „ujján" laknak) szállított kövek megállították őket (a 4-5 katapulttal). Lehet, hogy nem kellene elárulnom, de csak ezen a pályán fedeztem fel, hogy a pályák ebben a részben is végtelenítve vannak - igaz, a szigetes megoldás miatt ennek nincs jelentősége.

Lassan el kellene árulnom, hogy a kapu az északkeleti kikötőtől messze délkeletre van, a citrom határtól kicsit északra. Mivel a környéket sűrű erdő borítja, érdemes meggondolni, hova teszel várat (a legegyszerűbb, ha átdobsz egy-két favágót). A kaput övező szokásos virággyűrű épp a citromok határán van - egészen addig, amíg oda nem építünk egy saját várat.

VII. The snake

Ez aztán a fura pálya... Főhadiszállásunkat két szűk átjáró köti össze a kontinenssel. Délen harcias vikingek vannak.

Ezt a pályát az első részben nem kupálódott zöldfülűek majd szépen újrakezdik, miután észreveszik, hogy elfogyott a szerszám... Első dolgod egy szerszámkészítő üzembehelyezése legyen. Előtte nehogy felhúzz egy fegyverkovácsot, mert nem marad vasad a szerszámokhoz (vasat meg majd az itt készített csákányokkal szerezhetsz - a kör bezárult). Vedd le szerszámokat nullára a gyártás-menüben (azaz a mester ne gyártson semmilyet). Hagyd, hogy telehordják vassal és deszkával a műhelyt. Ezek után ha egy szerszámra szükséged van, emeld nulla fölé a szerszám melletti fontossági csíkot. Mihelyt elkezdi gyártani, azonnal vedd vissza nullára! Így kerülheted el, hogy értékes csákány helyett esetleg kalapácsra vagy neadjisten kaszára pocsékolják el azt a kevés vasat.

A helyzet azért nem olyan tragikus, egy-két csákány, fejsze stb. legyártásával megoldódik a pálya legnagyobb problémája. A nyugati erdőt gyorsan kiirtottuk, sőt, már korábban sikerült délről megkerülni. Elfogtunk egy vikinget is, aki elmondta: nyugatra egy igen gazdag törzs lakik. Tele vannak arannyal, amit persze keményen őriznek. Délen a citromokba botlunk - inkább békén hagytuk őket. A nyugati naaaaaaaagy hegyen van egy fennsík, amibe épp belefér egy erőd. Ezt kihasználva könnyen átépítkeztük magunkat a hegyeken. Ettől az erődtől délre és északra találtunk rengeteg aranyat, a pálya végéig kitartott. A nagy hegy keleti oldalán kő is van, ha esetleg szűkében lennél. Végül a messzi nyugaton megláttuk a vikingeket... El kellene jutni az erődjükig. Érdekes, itt is van egy bálnatemető... A sziget igen nagy, készülj fel arra, hogy sokáig tart majd a terjeszkedés. A lefelé fordított kéz alakú sziget nyugati ujjának déli csücskében van a kapu - a piros ellenfél meg sehol, hehe...

Legközelebb a Sea Routes pályánál folytatom a leírást. Annyit azért előre elárulok, hogy a nyolcas pálya megoldásának titka az, hogy nem kell kötekedni a nyugati ellenséggel, hanem ész nélkül menekülve új HQ-t kell építeni a messzi keleten, a régi raktárból pedig evakuálni az embereket és a termékeket. És ne feledd: katonát ágy sorozhatsz be, hogy jó sok sört készítesz (hála a tippért egyik olvasónknak, aki megfejtette a sör titkát...)

Horváth Péter

Mindig megvoltak azok a programok, amik kellemesen borzolták akár egy többtagú számítógépes társaság tagjainak lelkivilágát. Biztos sokan emlékeznek a Bugbomber-re, a Masterblasterre, vagy az alapműre, a DynaBlaster-re. Most itt a legújabb egyed, csak Amigára, csak Neked. Talán a stílust nem ismerő vagy kedvelő embereket is meg tudom győzni, milyen jó kis móka az, amire ez a program képes, szóval remélhetőleg mindenki veszi magának a fáradtságot és végigolvassa firkálmányomat.

Megablast

Lássuk, mi is ez? A fejlesztő csapat nem más, mint az L K Avalon, amely csoportosulásnak olyan nagy sikerek fűződnek mint például a ..., vagy a ....., szóval a színvonal az adott, erre garancia a készítő brigád mindkét tagja. Az általam oly rajongva tisztelt és egekig magasztalt stílus igen ötletes és jól eltalált, nem áll másból, mint egy arénából, mely bontható és bonthatatlan falrészekkel tarkított, és egymás likvidálását célzó x számú játékosból, akik bombával próbálkozzák meg a vetélytársak mielőbbi leépítését.

Jelen programban a variációk egy rókabőrre című folytatásos, nem feltétlenül dél-amerikai, viszont egyre inkább szappanopera-szagú leányregényt kapjuk tehát vissza. Szerencsére a program kidolgozottsága igen jónak mondható, ami nem kis meglepetést okoz, ha a fejlesztők találnak a gondolataim közé tévedni.

Igen bonyolult menürendszerrel indít a program, mely a következő fejezetekre bontható:

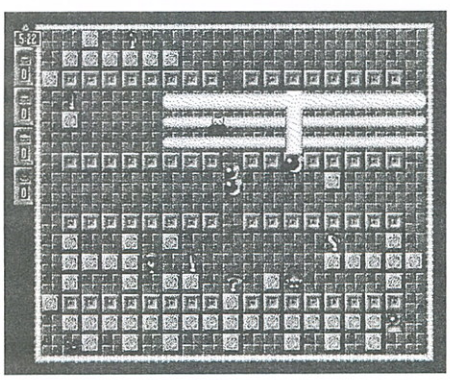
Start: az akció...

Options: játékkörülmények módosítása

Quit: ezt sosem tudom...

Az "Options" menü széles tárházát vonultatja fel a nyomkodható gomboknak, természetesen mindegyik igen hasznos módon van kitalálva, ráadásul még a feladatuknak megfelelően működnek is.

A legfelül található „Back" felirat például a címképernyő menüihez juttat vissza. Alatta, a "Players" feliratnál beállítható a játékban részt vállaló játékosok száma, mely egy 2 és 6 közötti természetes szám valamelyikének kiválasztásában valósulhat meg, a „Rounds" a győzelemhez szükséges menetek számának meghatározásában segíti a Nb. játékosokat, a „Volume" csúszka egy jópofa dolog, ezzel a zene hangerejét lehet minimalizálni, amennyiben valaki hallgatásra érdemesebb anyag birtokába jut. Ezzel csak egy bajom volt/van/lesz, nevezetesen, hiába vettem le a hangerőt teljesen, hogy élvezkedjek kicsit holmi P-Mobil nevezetű banda becsületben megőszülő tagjainak igen kiváló zenészkedésére, azért a program nem átallott holmi csilingeléssel rontani a műélvezetem toronymagas fokát, mely zörejkeltéstől egy-egy győztes menet után kerül önmagától ily eufórikus állapotba. Szóval a dolog nem az igazi.



A „Choice Controls" az emberi játékosok irányítási metódusainak beállítását célozza. Sajnos gyengéje a programnak, hogy a billentyűzetkiosztás eléggé el van kavarintva, így hiába is próbál bárki mondjuk a kurzornyilak felé kapadozni, az efféle dőreségeket nem honorálja a program. Jó, nem is bünteti.

A billentyűzet támadását az „Informations" menüpontban próbálja tárgyalni a program, kezdetben még a billentyűzetet jól ismerő embereknek is kevés sikerrel. Azért rövid úton dűlőre lehet vele jutni, bár az a nagyon-nagyon nagy igazság, hogy jelentékenyen ront egy játékos esélyein, ha nincs a vérében minden lehetetlen kiosztás-kombináció, ugyanis ha valaki a játék hevében kicsit is felemeli a kezét, garantáltan más ölébe hullajtja a győzelmi serleget. Az akció dinamizmusa nem túlzottan enged meg holmi kalandozásokat a billentyűk tengerén.

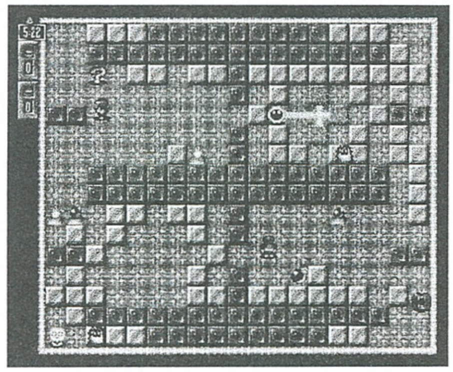
És ha a főmenüre visszatérve a „Start" feliratot aktiváljuk határozott, de rövid nyomással a port 2-be operált joystick valamely tűzgombjával, úgy máris egy arénában találjuk magunkat, felénk szálló bombák közepette. Itt két hibája a programnak: csak a joy tűzgombjával lehet tevékenykedni a menükben, valamint szintén csak a tűzgombbal lehet egy menet befejezése után elhagyni a „ponttáblát" új menet kezdése céljából.

Másik igen negatív érzelmeket keltő megmozdulása a programnak, hogy amint a játéktér felvillan a képernyőn, már szállnak is felénk a gépi játékosok bombái, melyek képesek igen rövid időn belül bebizonyítani, hogy nem mi akarjuk nyerni a játékot.

Szomorú tapasztalat, de igaz, hogy azok az emberi játékosok, akik felé egy menet kezdetén bombák repülnek, és esetenként igen hamar, úgy 0-2 másodpercen belül el is haláloznak. Ha sikerül túlélni ezt a kritikus időszakot, már biztosak lehetünk benne, hogy van némi esélyünk az életben maradásra, sőt a győzelemre.

Ha sikerült beazonosítani magunkat, már kezdhetjük is a környék feltérképezését, a bontható kövek alatt ugyanis olyan csodásabbnál-csodásabb dolgokat lelhetünk, mint például újabb bombák, mert alapból egyszerre csak egyet pakolhatunk le, láng, mely a robbanószerkezetek hatósugarát növeli meg, illetve a már-már szokásosnak mondható kérdőjelek, melyek mint minden programban, úgy itt is véletlenszerűen jó, gyakrabban rossz következményeket adnak.

A dokumentáció sugall némi tájékoztatót holmi gyémántokról, melyek fellelhetőségét két játékos módban, minden bontható kocka eltakarításával lehet realizálni, sajnos nekem ezt nem sikerült eddig megtapasztalnom. Sebaj. Azért biztos így van.



Kétféle robbantásos merénylettel lehet károsítani az ellenfeleket, a statikus bombával, amelyet szimpla tűzgomb-nyomással lehet lepakolni, ez pár másodperc után automatikusan detonál, és a már említett repülő verzióval, amely eldobás esetén szálldogál valamelyik irányba, majd szintén magától, szintén pár másodperc után, szintén felrobban. Ez a dobálózás elég cifrára sikerült, az eredményességhez a következő folyamatot célszerű begyakorolni: a tűzgomb nyomva tartása mellett kiválasztod a megfelelő irányt, majd elengeded a gombot; a csomag már repül is!

Ez lenne tehát a MegaBlast. Jó, igen jó szórakozás, főleg ha az ember ismerősök, haverok ellen nyomulhat. Néhány apróságtól eltekintve hibátlan a program, ez az, amivel egyszer mindenkinek nyomulnia kell! Utána úgyis vagy megszereted, vagy rászoktatnak, hehehe :)

Reynolds

77%

Ha gondolkodtál már, hogy egy macsó izompacsirta helyébe lépj (velem már meg is történt - a törd.), ne habozz tovább, itt megteheted és végigvezetheted a kalandok sorozatán. Egyszóval egy kellemes kis akció-kalandjáték került terítékre, mely bizony meg fogja túráztatni ügyességedet is.

FULL THROTTLE

Kezdjük rögtön a CD-lemez behelyezésével a mókát. Összesen 1db van belőle. Ha legalább egy 040-es ketyeg a gépünkben 16MB ram-mal, akkor már AGA-n is élvezhető lesz a dolog. 030-on is elindul, de 030 és AGA párosításban csak igen türelmes emberkéknek tudom ajánlani. A macintosh részére kell egy 256 színű képernyő és 14" felbontás (640x480). Ennyit a hardverről.

Indítás után egy monológot hallhatunk főhősünktől, melynek lényege, hogy neki az aszfalt szagáról egy nő jut eszébe (nem semmi), Maureen a neve. E nőhöz pedig szorosan köthető a BAJ! Vált a kép és egy ultramodern repülő kocsit látunk, benne egy jó és egy rossz fiúval. Beszélgetésük tárgya az éves Corley motoros találkozó és egy ezzel kapcsolatos ötlet, hogy az elnök (a baloldali fickó - **én inkább úgy mondanám: a fickó a bal oldalon, mert még kapunk egy polgári levélbombát - a törd.**) egy csapat motorossal menjen a rendezvényre. Elég hülye ötlet, de végülis ők a motorok vásárlói. Egyelőre többet nem tudunk meg, de az kiderül, hogy a dagadt fickó tervez valamit. Fel is keresnek egy kocsmát, melyben - minő véletlen - mi és csapatunk sörözik éppen. Egyik társunk éppen arról magyaráz, hogy kéne egy kis lóvé, mert baj lesz. Hát az lesz is. Bejön az öreg a bárba és Ben-t (ezek vagyunk mi) barátként üdvözli, majd elbeszélgetnek a régi időkről. Kisvártatva belép a rosszfiú is és sietteti az öregurat, majd megteszi ajánlatát, hogy kísérjük el őket a találkozóra. Mi persze nemet mondunk, majd kimegyünk a kocsma mögé lerendezni a vitát. A dagadt odabiccent a kocsiba, majd némi huzavona után leütnek minket. Innen kezdődnek kalandjaink.

Egy konténert látunk, de magunkat sajna nem. Ezek a disznók belegyűrtek a kukába. Némi infó az irányításról. Tehát a kurzornak háromféle állapota lehet. Ha csak egy fehér kereszt, akkor ott semmi érdekes nincs, ha ugyanez piros keretben van, akkor ott valami van. A harmadik amikor nyíl formájú, ekkor az adott irányban elhagyhatjuk az aktuális képernyőt. A játékállás töltés/mentés az ESC gombbal előhívott menüben lehetséges. Itt még beállíthatjuk a video/sound opciókat is (mindenki próbálgassa).

A nálunk levő tárgyakat az I gombbal hívhatjuk elő. Cselekedni négyféle dolgot tudunk, ezeket a bal egérgomb nyomvatartása mellett tudjuk aktiválni. A kézzel ütni, a lábbal rúgni lehet, a száj kajálni van, a szemmel vizsgálódni lehet.

Akkor másszunk talán ki a szemetesből. Ezt a szemetes tetejére kattintva tudjuk megtenni. Induljunk el jobbra, mivel itt semmi érdekes nincs. A bár elé kerültünk, hoppá megvan a motorunk, de a többiek sehol. Akkor mi is húzzunk innen. Rúgjuk be a motort a lábunkkal. Miután konstatáltuk, hogy kulcsok nélkül nem megy a dolog, vegyük utunk a kocsma bejárata felé. Sajna az ajtó bezárt állapotban van. Rúgjuk (ne rúgjunk) be. Benn a dagi csapos fogad és beszélhetünk is vele, először persze finom stílusban:

- Hol vannak a többiek?

- Mi vagyok én, idegenvezető?

Ezek után az ember ne legyen ideges mi? Na ragadjuk meg az orrát (kéz ikonnal) és szorítsuk a pulthoz. Erre kiköhögi, amit tudni akartunk, vagyis a társaink elmentek az idegenekkel, neki meg azt parancsolták, hogy tartson itt minket. Aztán persze előadja a kulcsunkat is. Hagyjuk el ezt a helyet, ugorjunk a motorra és tűnés. Ismét akcióznunk kell, mert felzárkózik mögénk egy vagány fazon, aki le akar szorítani minket. A vele való harc nagyon egyszerű, az egér jobbra-balra mozgatásával tudunk szlalomozni az úton, a bal gombbal pedig bepuncsolhatunk egyet. Ha mi ütünk többet, akkor egy idő után lefordul a motorról és mi győztünk, ha nem, akkor ismétlés.

A győzelmet egykerekezéssel ünnepeljük meg, mialatt sajna az első kerék megválik járgányunktól. Ennek következtében, nagy füstbe burkolózva perecelünk és elhajítjuk emlékezetünket. Mikor felébredünk, egy nő hajol fölénk, akiről kiderül, hogy ő Maureen és kiskora óta javít motorokat, mostanában már illegálisan. Jó kezekben van tehát a motor, csak éppen szükség lenne benzinre, egy új villára is. Ezeket nekünk kell előteremteni. Ennek érdekében fogjuk a kannát és a gumicsövet (**gas can, hose**). Menjünk ki a házból, megtaláljuk a kissrácot, aki megmentett minket. Elmondja, hogy nem direkt mentett meg, csak éppen arra járt. Nagy nehezen kinyögjük azt is, mit akarunk:

- Ö, öhh...

- Gyerünk ember, köpd már ki!

- Kölcsönadnád a kocsidat?

- Sajnos éppen nincs kerekem hozzá.

- Akkor ide mivel jöttél?

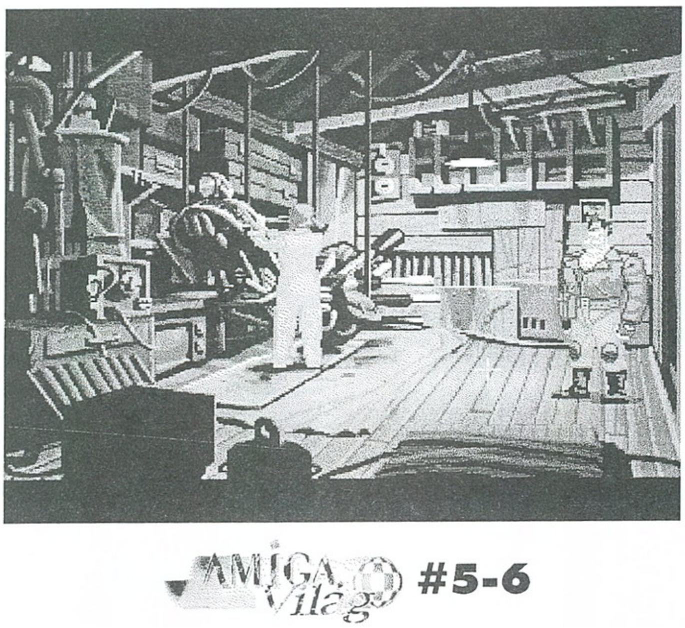
- Stoppal.

Akkor gyalog kell mennünk a cuccért, hagyjuk is el a képernyőt balra. Mikor ellépünk, a kis pimasz bevágja magát a kocsijába és elhajt. Így bízzunk a gyerekekben.

A közjáték után egy felülnézeti térképen találjuk magunkat, jelenleg Mo háza előtt. Keressük meg a villogó ponttal jelölt házat és menjünk oda. Az agresszív játékos rögtön szétrúgná az ajtót, mi azonban finomak leszünk! Kopogjunk szépen. Amikor halljuk a liftet, rúgjunk az ajtóba. A tulaj szépen beájul a szekrény alá, na ez kész is. Nyissuk ki a szekrényt és vegyük ki az álkulcsot (**lockpick**).

A hűtőben egy szelet hús árválkodik, azt is csórjuk el. Álljunk a kis szekrény elé, így lejutunk az alagsorba. Hoppá, az asztalon megtaláljuk Mo ellopott hegesztőapparátusát. Felvétel után azonnal a műhelybe kerülünk. Már csak a benzin és a villa van hátra. Ismét menjünk ki és most a felülnézeti képen a torony felé menjünk. Vegyük használatba a zárnyitót, majd az eldobott lakatot is vegyük fel. Próbáljunk meg felmászni a létrán. Francba, ez beriasztott, már jönnek is zsaruk. Nem baj, van még időnk, bújjunk el hátul. Megjönnek és tanácskoznak, hol is lehet a behatoló. Úgy gondolják, a toronyban bújt el, így felmásznak utána. Eközben mi előjöhetünk és használjuk a kannát és a csövet a jármű hátuljánál. Már van is benzinünk.

Távozzunk hirtelen, vissza Mo-hoz. A harmadik kütyü a szeméttelepen lesz. Ez a térkép bal oldalán van. Ha meghúzzuk a kötelet, kinyílik az ajtó, most ugorjunk be rajta. Hmmm... ez így nem megy. Kössük akkor rá a lakatot az ajtóra. Így már nem tud kinyílni, mi meg felmászunk a kötélen a tetőre.



Belül egy csinos kis kupac hívogat minket, de amint megturkáljuk, előugrik egy kutya és menekülni kényszerülünk. Az okos játékos husit ad a csúnya kutyusnak. Menjünk jobbra a roncsautókhoz és a bal alsóba (kék színű) tegyük bele a húst. A blöki rá is repül, mi meg felkapaszkodunk a felül látható darura. Kezelni nem nehéz, a joystick-kal jobbra-balra-fel-le

mozgathatjuk, a baloldali karral fel-le tudjuk emelni a mágnest, a jobboldali gombra bökve meg bekapcsoljuk. Kapjuk tehát fel jó magasra a kutyát.

Most már kikutathatjuk a villát a szemétkupacban **(pair of forks)**. Megyünk is vissza Mo-hoz. Némi diskurzus után elszáguldhatunk mocinkkal, ki a városból. Azaz csak mennénk, mert a rendőrség lezárva tartja az utat. A megoldás, hogy visszamegyünk a gas towerhez és működésbe hozzuk a riasztót. Miközben a rendőrök jönnek, mi átslisszolhatunk az akadályon, szabadok vagyunk.

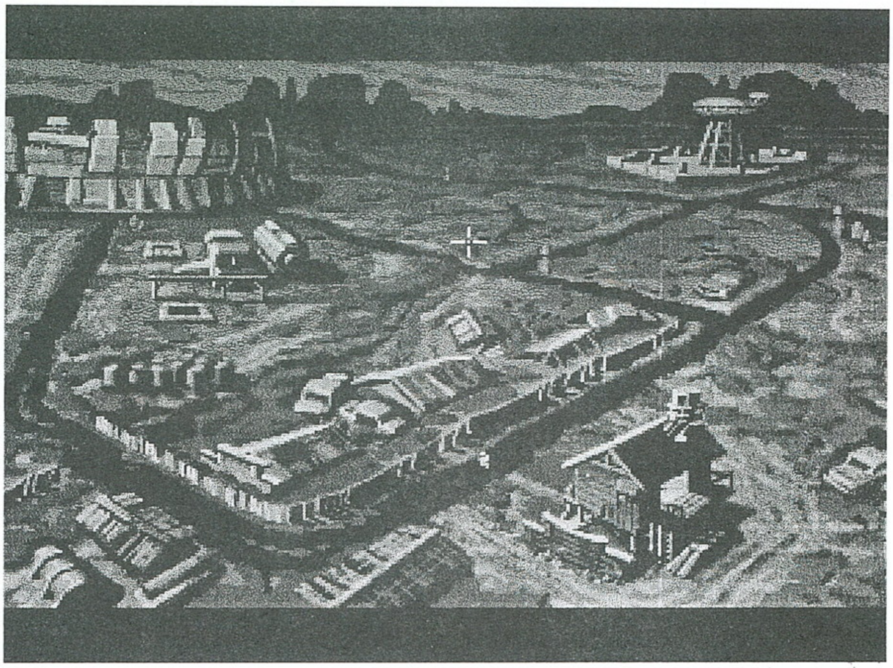
Hosszú animációs rész következik, melynek lényege tömören, hogy az öreg Corley-t kinyírják, amiről kis barátunk képeket is készít, végül ráadásként Mo-t is elrabolják. Visszakerülve a városba már csak romokat találunk, vizsgáljuk meg **(look at the debris)**. Találunk egy üres kamerát, melynek sajna semmi hasznát nem látjuk. Most már tényleg hagyjuk itt a várost.

A mozi után ismét a kocsmánál találjuk magunkat, aholis vegyük az irányt hátra, ahonnan indultunk. A szemetesbe nézve a riadt kisembert látjuk, aki némi csevej után egy hamis személyivel ajándékoz meg. A kocsmába lépve szem- és fültanúi lehetünk annak, hogy gyilkossá nyilvánítanak, vagyis valaki ránk akarja kenni a trutymót. Az itt levő kamionsofőrrel dumálva és megmutatva a hamis ID-t, vállalja hogy elbújtatva átvisz a rendőrségi kordonon.

Miután a Mink Ranch előtt otthagy minket, szomorúan konstatáljuk, hogy nem megy a mocink. Nem gond, nézzünk körül a házban. Hé, ez pont Mo háza. Kutassunk a párna alatt, találunk egy darab vasat **(tire iron)**, mellyel az ágy végében levő láda már nyitható is. Innen vegyük ki a **„hose”**-t és használjuk a motor megfixálásához. Immár újra útrakészek vagyunk. Elindulva megint egy hosszú unalmas rész következik, melyben a kamion nagyot borul és Mo-t is láthatjuk egy kis ideig. Az irányítást a teherkocsi romjai mellől kapjuk vissza. Az itt található nem igazi trágyából csippentsünk fel magunknak egy keveset. Használjuk a felvett vasdarabot a kocsi kerekein és utána lökjük meg hátulról, az egész cucc kiömlik az útra. Forduljunk vissza a Mink Ranch felé és egyelőre ne foglalkozzunk a jobbra-balra hívogató táblákkal.

A rancshoz érve két régi haver fogad, Nestor és Bolus. Sajna éppen minket akarnak elkapni, úgyhogy menekülni kell. Átsuhanva a trágyán, nekik nincs nagy szerencséjük és crash-elnek egy nagyot. A baleset után megjelenik Ripburger is és érdeklődik, hogy tudott megszökni a delikvens. Azt mondják, mindegy, mert a hídon úgysem tud átjutni, lévén hogy nincs is híd. És valóban, mikor kiérünk az út végére, konstatálhatjuk, hogy ezen elég nehéz lesz átmenni. Forduljunk vissza és egészen addig menjünk, míg egy stoptábla nem virít, akkor nyomjunk az egérre. Pontosan a baleset színhelyénél álltunk meg, itt van a másik roncs is.

Használjuk a vasdarabkát a kocsi hátsó részén, és máris megfixálhatjuk a cuccal a motorunkat



(hoverlift). Ezután egy igen hosszadalmas akciórész következik, ugyanis bevesszük magunkat az Old Mine Road-ra.

Ezt úgy tehetjük meg, hogy elindulunk valamerre az úton és egy zöld táblánál megnyomjuk az egérgombot. Ha letértünk az útról először Torque papával futunk össze, aki fontos instrukciókkal lát el a harchoz. A lényegesebb dolgok, hogy kell egy kimondhatatlan nevű szuper gyorsító szerkezet, mellyel képesek leszünk átrepülni a szakadék felett, valamint egy rámpa, amit a Cavefish nevű banada őriz a barlangjában, ehhez azonban le kell nyomni egy ilyen fazont.

A harcban különféle fegyvereket szerezhetünk az ellenfelek legyőzésével, melyek között a TAB billentyűvel váltogathatunk. Kezdésnek csak a trágya és a kezünk van. A fegyverek:

Lánc

A kis motoron ülő srácnál van, elég ha ököllel leütjük, és máris miénk a cucc.

Láncfűrész

A csajnál van, de igen nehéz közel kerülni hozzá, inkább dobjuk meg némi műtrágyával. Szép hatása lesz.

Deszka

A fickót, akinél ez van, néhány láncfűrészes vágással téríthetjük le a motorról. Mondjuk szerintem ennyitől már a fejének is le kellene esnie.

Booster cuccos

Ennek megszerzésére nincs sok időnk, mert hamar elhúz a gyerek, de néhány gyors ütés a lánccal (nem a koponyás lánccal) leveri a járgányról.

Szemüveg

Sárga motorosok a Cavefish banditák és elég trükkösek is, mert olajat köpnek oldalra, ha túl közel megyünk. A teendő annyi, hogy megvárjuk, míg felemeli a fejét és közel menve leütjük a deszkával. Ez azért kell, mert ha valami mással ütjük le, csak elesik és van ideje megsemmisítenie önmagát. Így viszont nem.

Egy tipp: ha valakivel nem akarunk harcolni, akkor nyomjunk ESC-et.

Amikor megszereztük a szemüveget, kis idő múlva megjelenik a jobb oldalon, ekkor nyomjuk meg az egér fülét és már viseljük is a pápaszemet. Egészen addig motorozzunk, míg meg nem látjuk alul a CAVE feliratot, ekkor menjünk be. A barlangban menjünk az út végéig, ahol egy baljóslatú kőmonumentum és egy rámpa fogad. Szedjük fel a rámpát, majd Ben rá is köti a motorra. Haladjunk kifelé, de a kanyarban szálljunk le és használjuk a kezünket a rámpán, mire az letarolja az úton levő jeleket, melyeket a motorosok használnak a tájékozódásra. Most már spuri kifelé.

Jönnek a fickók utánunk, de balszerencséjükre elfogynak a jelek az úton, így belezúgnak a szakadékba. Kijutottunk élve, irány a szakadék. Helyezzük a rámpát a szakadék szélére, majd olvassuk el a feliratot a táblán. Immáron nincs akadálya, hogy átvessük magunkat a szakadékon és folytassuk utunkat Corville-ba.

Megérkeztünk tehát, menjünk le a stadionba. Itt egy árus hívogat, hogy vegyünk valamit, ettől egyelőre eltekintünk. Játsszunk a kocsival, míg le nem merül az elem. Majd beszéljünk a boltossal és amikor hátrafordul valami áruért, nyúljuk le a sárga nyuszit. Üljünk fel a motorra és keressük meg a Vulture's Hideout nevű helyet, ami egy kietlen mező. Ez biza el van aknásítva, úgyhogy tegyük próbára a nyulat. Helyezzük a földre, mire az ugrálni kezd, majd kisvártatva felrobban. Marad utána egy elem, ezt szedjük fel. Húzzunk vissza a boltba és tegyük az új elemet a távírányítós kocsiba. Vezessük el a képernyő tetejéig, oda, ahol egy forgóajtó van. Küldjük be az ajtón, mire a tulaj

mérgesen jön, hogy most neki be kell menni kihozni a cuccot.

Amíg elvan ezzel, mi természetesen elcsórjuk a doboznyi nyulat (**box of bunnies**). Vissza az aknamezőre, eresszük el a nyulakat, majd gyorsan szedjük is fel őket egy kivételével. Az fel fog robbani, de amerre ment, oda követhetjük. Most már sok fülesünk van. Itt rakjunk le még egy nyulat és így sorban kövessük a nyomot, míg át nem jutunk az aknamezőn. Elkapnak minket és igencsak fájdalmas kikérdezés következik.

Mivel Mo azt hiszi, mi nyírtuk ki a papáját, talán jogos a minket ért attrocitás. A párbeszédek közül azt kell majd választani, amelyben Ben megmondja Corley becenevét (**I call you names...**). Megmondjuk a nevet (**Dyapered Dynamo**) és Mo elcsodálkozik, majd elenged minket és most már együtt szövetkezünk a gonosz Ripburger ellen.

A stadionban megkezdődik a roncsderbi, melynek persze mi is résztvevői vagyunk Mo-val egyetemben. Kicsit nehéz lesz a feladat, úgyhogy lehet, hogy többször kell próbálkozni. Elsőnek menjünk az aréna bal oldalára középre és hajtsunk rá nagy sebességgel a rámpára. Az ugrás után a bronzszínű kocsi van előttünk, csak akadályoz minket. Toljuk el tehát a terem másik végébe az ugrató elé. Most menjünk full gázzal és toljuk fel a rámpára.

Ha szerencsénk volt, akkor pontosan a kék kocsi tetején landoltunk, melyben a rossz fiúk ülnek. Most feltüzeljük magunkat, vagyis nyomjuk össze Mo kocsiját, ami lángra kap, majd Ben elkezd futni az ajtókhoz és lángra lobbantja az egész stadiont. Ezt követően ugorjunk a bronz színű roncs tetejére, várva, hogy ránk rontsanak a gonoszok. Meg is jönnek, mikor ütköztek, repüljünk át az ő kocsijukra. Elindulnak és belehajtanak a tűzbe, hogy mi meghaljunk, de mi elővigyázatosságból még időben leugrunk. Ők követnek minket és belehajtanak a tűzbe, eképp szétrobbanva.

Ismét a rejtekhelyen vagyunk némi párbeszéd közepette. Ha kidumáltuk magunkat, vizsgáljuk meg a szétszerelt motort. Egy hatjegyű számkódot fogunk látni, amit jegyezzünk meg. Húzzunk a gyárhoz, majd menjünk be mögé, itt lesz ugyanis a titkos bejárat. Nehéz megmondani, hová kell állni, hogy jó legyen, de körülbelül a fal menti út negyedénél a bal oldalon.

Most keressünk három fémtartót. Megvan? Na a bal oldalival egyvonalban kell állni, mikor megrúgjuk a falat. Várjunk, míg a mutatókon a zöld csíkok eltűnnek és megszűnik a kattogó hang, ekkor rúgjuk be az ajtót. Ha nem sikerült, valami nem stimmel, próbálkozzunk újra. Ha jól dolgoztunk, egy rés tárul fel, amin hatoljunk be. Corley irodájában keressük meg a padlóba rejtett széfet. Üssük be a hatjegyű kombinációt és nyomjunk a kezdőbetűkre. Egy kártyával és egy kazettával lettünk gazdagabbak. Haladjunk tovább jobbra a hallba és a legjobboldali ajtónál a kártyaleolvasón alkalmazzuk az imént szerzett kártyát. Bemenve két húzóka ötlik a szemünkbe.

Az igazi gamer most nekiáll húzgálni, tegyük ezt mi is. A baloldalival kezdjük egyszer, majd a jobboldalival folytassuk GYORSAN kétszer. Menjünk ki innen, mert jön Mavis, hogy megnézze a problémát. Most a hallban a fő ajtót vegyük célba. Odabent használjuk a képeket a festőállványon és nézzük a végeredményt. Szegény Ripburgernek igencsak leesik a népszerűsége. Ha vége a mozinak, kezdődhet újra az akció.

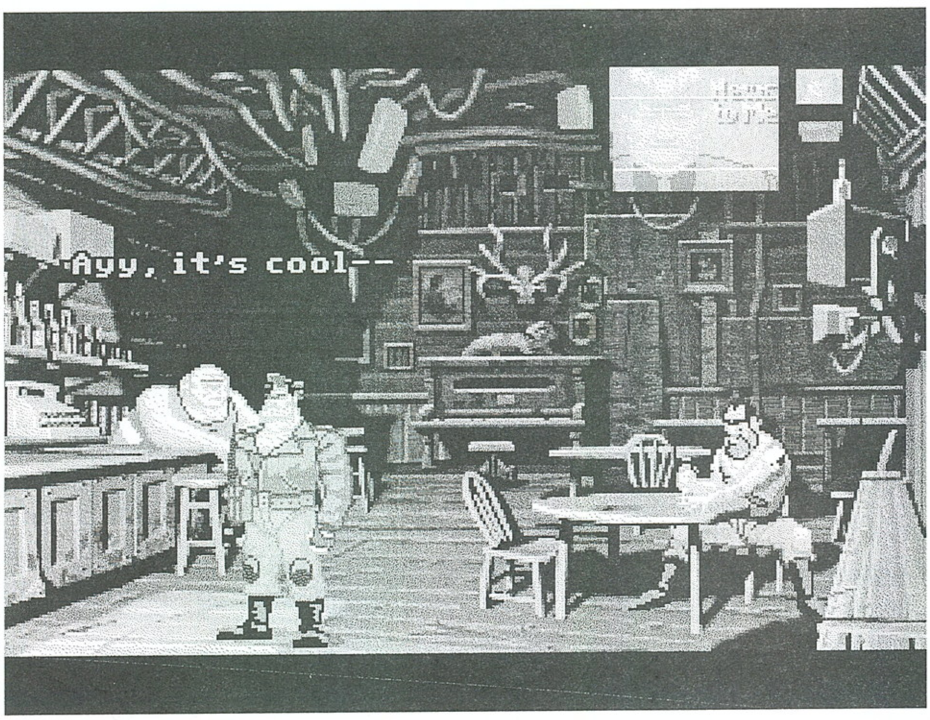
Az elpusztíthatatlan motorunk sajnos átadja lelkét alkotójának, mi meg a teherautó elején kapaszkodva épp hogy élünk. Első teendőnk leszedni a védőrácsot (**grille**), majd a panelt is. Amikor Ripburger kihajol, hogy becsukja a botjával, vegyük el tőle. Használjuk rögtön a hűtőrácson, csodák csodája, a motoron keresztül a járgány belsejébe kerültünk. Vegyük használatba a vasdarabot a jobboldali üzemanyagvezetéken.

Némi akciómozi után egy repülőben találjuk magunkat egy szakadék szélén. Nem sok időnk van, cselekedjünk gyorsan. Másszunk fel a létrán, nem kell félni, nem lő le a srác, nem tud célozni. A pilótafülkébe érve aktiváljuk a képernyőt. Az egyetlen dolog, amit tenni akarunk, hogy felemeljük a futóművet, melyet sorban a **Takeoff-> Post Takeoff-> Gear** menüben találhatunk meg. A film után a kamion vezetőfülkéjének tetején leledzünk, amint a kamion éppen libikókázik a szakadék felett. Gyorsan menjünk a vezetőfülkébe és aktiváljuk ismét a képernyőt. Itt a **Defense-> Machine Gun-> Control** menü lesz a nyerő, kapcsoljuk ki a gépágyúkat.

Ezt követően, ha még mindig nem robbantunk fel, másszunk vissza a repülőbe és ugorjunk a motorra... hol is van? Keressük a gép bal oldalán. Azt pedig fedje jótékony homály, hogyan került a roncs a repülőbe, raadásul teljesen épen. A motorral kivágtatunk a repülő hátulján, majd visszanézve látjuk amint az egész kóceráj a levegőbe repül. Hősünknek igen nehéz napja lehetett, de véget értek a megpróbáltatások és végignézhetjük a szinte már kötelező happy-end-et (miért nincs már egy olyan játék ahol a rosszak győznek?), és örülhetünk jó teljesítményünknek.

A leírtakon kívül persze még igen sok mindent lehet csinálni, jó angolosok elszórakozhatnak vele, mert bármit csinálsz, nem tudod úgy elrontani, hogy ne tudd végigvinni azután. Összegezve, nem volt egy rossz kaland, szívesen játszanék mondjuk egy folytatással is, dehát...

RAKO



Full Throttle

Mínusz

- nehéz elrontani, sose halunk meg
- a hang miatt néha lefagy
- kicsit rövid

Plusz

- sok jó átvezető anim
- izgalmas játékmenet
- az akciók feldobják a játékot

Gépigény

Az elején szerepelt.

Összegzés

Csapj le rá teljes gázzal!

85%

PREVIEW

Előzetes az AmigaVilág novemberi számának tartalmából

A kedves cikkírók újfent megmutatták, ki is az igazi főszerkesztő... Gondolom, a sorozatok aktuális részeinek hiányából Ti is látjátok, hogy kik nem adták le időben az anyagokat.

Tornado 3D tutorialok

Sikerült megegyeznünk az Eyetech céggel, hogy fantasztikus raytrace-erükhöz készített ismertetőit itt a mag hasábjain is közzétehessük. Számonként 2-3 témát járunk körül, az alapoktól kezdve. Reméljük, a többi országhoz hasonlóan nálunk is nagy sikere lesz ennek a nagyszerű programnak.

Studio V2.2

A Turboprint mellett a Studio a legjobb nyomtató-menedzser program. Kiváncsian várjuk, hogyan sikerül Gizmo kollégának a 200 oldalas kézikönyvet egy cikknyire zsugorítani...

Wasted Dreams

Végre-valahára megjelent, és úgy tűnik, beváltotta a hozzáfűzött reményeket. Ha addig sikerül végigjátszani, megosztjuk veletek.

Capital Punishment

Nem új, de azóta sem jelent meg hozzá fogható a saját kategóriájában. A Clickboom első játékát ki fogjuk vesézni a speciális mozgásokkal, a szereplők bemutatásával együtt.

Állandó rovataink:

Internet, CD ajánló, Levelező rovat, olvasói játék, apróhirdetés stb.

Ha írtok nekünk, miről olvasnátok a legszívesebben (vagy mi az, ami nem tetszett), azzal Ti is befolyásoljátok az AmigaVilág tartalmát.

Még mindig soxeretettel várjuk a cikkeiteket! Írhattok bármiről, aminek köze van az Amigához.

Ha Amiga Klubokról kapunk némi infot, azt is szívesen megosztjuk az olvasókkal.

IMPRESSZUM

Az AmigaVilág kiadója a HomeTec Kft

Postacímünk: 9401 Sopron Pf. 377
HTTP://www.amigavilag.hu
E-mail: amigavilag@syneco.hu
Telefon:06-99-332-091; 06-209-446-727
Fax: (CSAK FAX!) 06-99-319-191
Hirdetésfelvétel: 06-209-446-727

Tördelés: PageStream 3.3 & Amiga4000

Az AmigaVilág megjelenik évente 8 alkalommal, kb. hathetente. A következő szám megjelenése 1999. novemberében várható.

A magazin készítése során egyetlen microsoft terméket sem használtunk
A magazin minden hazai Amigás boltban megvásárolható, illetve előfizethető a szerkesztőségnél (lásd a tájékoztatót).

AmigaVilág
Nyilvántartási szám:
3.4.1/507/2/1999

BOZO: 06-30/209-52-69

GADGET COMPUTER Bt.

Szentes, Ady E. u. 1. H-6600

Tel.: (63) 313-367; fax: (63) 444-012;

email: gadget@mail.datanet.hu

Nyitvatartási idő:

hétköznap 9-13, 15-18h szombaton 9-12

HTTP://www.szentes.hu/partnerek/gadget

Alapgépek:

AMIGA 1200 (használt)	35000.-
AMIGA 3000 Desktop alapgép (használt;)	100000.-
AMIGA 4000 Desktop alapgép (használt;)	150000.-

Konfigurációk (extra kedvezmények!)

GADGET Home	205000.-
A1200 alap. + BlizzardPPC 200/040/25 + BVision + 3G2 HDD	
GADGET Work	535000.-
A4000 desk. + CyberStormPPC 200/060/50 + CyberVisionPPC + 4G3 HDD	

AMIGA monitorok:

THOMSON 1432 PAL (használt)	10000.-
NEC 3D, VGA, SVGA, PAL multis. (haszn)	25000.-
Sony 17" multisync, VGA 1600x1280	152500.-

AMIGA turbókártyák:

Blizzard SCSI II kontroler	24000.-
Blizzard 1230/50MHz (használt)	32000.-
GVP 1230/EC40/882 5Mb RAM-mal (haszn)	30000.-
Cyberstorm MK-III foglalat a 68060/50MHz-nek/ Ultra-Wide SCSI	92000.-
Javított memória elérés! (64biten)	
Cyberstorm MK-III 60/50 UW SCSI	191000.-
Javított memória elérés! (64biten)	
Motorola MC68882 kopr. (PGA tok. 50MHz) Recycled!	6500.-
Motorola MC68020 (PGA tok. 20MHz) (r)	14400.-
Motorola MC68030 (PGA tok. 50MHz) (r)	22440.-
Motorola MC68040 (PGA tok. 25MHz) (r)	28800.-
PowerPC 603e Processzor 160MHz IBM(r)	34100.-

A1200-be való Power UP kártyák:

Az e+-os kártyákon Fast SCSI-II-es csatoló is található!

Blizzard 603e 160MHz LC040/25	73000.-
Blizzard 603e 160MHz 040/25	77000.-
Blizzard 603e 200MHz 040/25	101000.-
Blizzard 603e 240MHz 040/25	123000.-
Blizzard 603e+ 160MHz 040/25	101000.-
Blizzard 603e+ 200MHz 040/25	120000.-
Blizzard 603e+ 200MHz 060/50	206000.-
Blizzard 603e+ 240MHz 040/25	142000.-
Blizzard 603e+ 240MHz 060/50	228000.-

A3000(T) és A4000(T) való Power Up kártyák:

Minden kártyán Ultra - Wide SCSI csatoló is található!

CyberStorm PPC 200MHz 060/50 (r)	253000.-
CyberStorm PPC 233MHz 040/25	191000.-
CyberStorm PPC 233MHz 060/50	273000.-

Cégünk megszüntette a phase5 termékek raktárról való értékesítését. Ez az árakban csökkenést eredményezett. A megrendeléstől esetenként 1 hónap is eltelhet a szállításig.

A1200 Torony bővítések

Az Atéo koncepció

Az Ateo Busz nem Zorro Busz kompatibilis, viszont olcsóbb annál és minden Zorro buszos bővítés megtalálható a koncepcióban. A bővítések teljesen Amiga kompatibilisek. A Busz sebbessége >9Mb/s. Természetesen minden Amiga1200 turbókártya használható a koncepció termékeivel!

A1200 torony 200W Táp.+PC bill.+doc	59000.-
Atéo Bus 4 slot	72000.-
Pixel64 video kártya Cirrus Logic CG5434	35000.-
Multi I/O kártya 2x115kb/s soros, 2xp. port	21500.-
Ethernet kártya	21500.-
10Mb/s BNC/RJ45/AUI csat.,32kb, SANA-II komp.	
SCSI-II kártya 256b vagy 32kb cache	21500.-
IDE kártya 2xIDE port	21500.-
16bit Hangk. FM,2 16bit cs, 32 hang. MIDI	53000.-

Grafikus kártyák:

CyberVision PPC 8Mb SGRAM (r)	60000.-
Csak a CyberStormPPC kártyával megy! / telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / felb.: 1600x1200 24bit, 72Hz	
BVision PPC 8Mb SGRAM	55000.-
Csak a BlizzardPPC kártyával megy! / telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / felb.: 1600x1200 24bit, 72Hz	
3D LCD szemüveg modul CyberVisionPPC-hez	27000.-
Picasso II+ 2Mb RAM Z-II/Z-III	53000.-
Piccolo 5. VHS videókimenet a PIC.-hoz	45000.-
Picasso IV 4Mb RAM Z-II/Z-III (r)	106000.-
Concierto IV (r)	62000.-
Hangkártya a PIV-hez.	
Pablo IV (r)	40000.-
Videokimeneti kártya a PIV-hez. (szabványos videojel kimenet)	
Paloma IV (r)	62000.-
Tuner és video bemenet kártya a PIV-hez. (TV-modul, S-VHS, UHF-VHF Antenna be)	

Memória: Napi áron!

1Mb SIMM 9bit (r)	1430.-
4Mb SIMM 9bit (r)	2750.-
4Mb SIMM 32bit (r) Nem EDO!	2420.-
8Mb SIMM 32bit (r) Nem EDO!	5500.-
16Mb SIMM 32bit (r) EDO	9130.-
32Mb SIMM 32bit EDO	11000.-
64Mb SIMM 32bit (r) Blizzard-ba!	14400.-

Egyéb kártyák, kiegészítők:

Delfina hangkártya Z-II/Z-III	104000.-
Motorola DSP, Crystal CS4231A/ samlp. fr. 5510Hz-48kHz/ Teljesen Duplex/ MIDI komp. soros port	
Buddha IDE kártya Z-II (r)	15600.-
Ariadne Ethernet kártya Z-II/Z-III +2 párhuzamos port!	56500.-
ConneXion 10Mbit Ethernet kártya (r)	54200.-
Graffito 24 (S-VHS) videó digitalizáló (r)	50000.-
Realtime (24/s) 512kb RAM párhuzamos porton keresztül	
PCMCIA adapter a Graffito 24-hez	36000.-
Csak ezzel képes át is vinni az adatokat a gépbe!	
Multi I/O kártya Z-II/Z-III (r)	39500.-
4 IDE adapter A1200/A4000 (r)	2500.-
PC bill. illesztő (r)	5000.-
egér 2 gombos (r)	2800.-
Belső floppy, 880Kb (r)	5000.-
Külső floppy, 880Kb (használt) (r)	6000.-
Hangdigitalizáló (r)	4800.-
SCSI külső (25 D-SUB) -> SCSI belső (50p szallag kábel) (r)	2500.-
SCSI külső (25 D-SUB)->SCSI (centr50p) (r)	3800.-
SCSI belső 3 csatlakozós (50p) (r)	2800.-
UW-SCSI belső (3xHPDB68M) (r)	3500.-
UW-SCSI belső (5xHPDB68M)(r)	4300.-
SCSI paszív terminátor (HPDB50M) (r)	1800.-
UW-SCSI aktív terminátor (HPDB68M) (r)	10500.-
UW-SCSI passzív terminátor (HPDB68M) (r)	2700.-
Modem, külső 33600 (r)	10800.-
Modem, külső 56000	16500.-

SCSI perifériák:

TOSHIBA 32xCD ROM külső	20350.-
Panasonic 32xCD ROM	28900.-

CD írók:

Sony 2xW/ 6xR	75000.-
Yamaha 4xW/ 6xR	125000.-

Cserélhető winchesterek:

Syquest 200Mb belső	73000.-
Syquest 200Mb lemez	10000.-
IOMEGA ZIP 100Mb + lemez	35000.-
IOMEGA ZIP lemez	2900.-
IOMEGA JAZ 1Gb + lemez	80000.-
IOMEGA JAZ lemez	20000.-

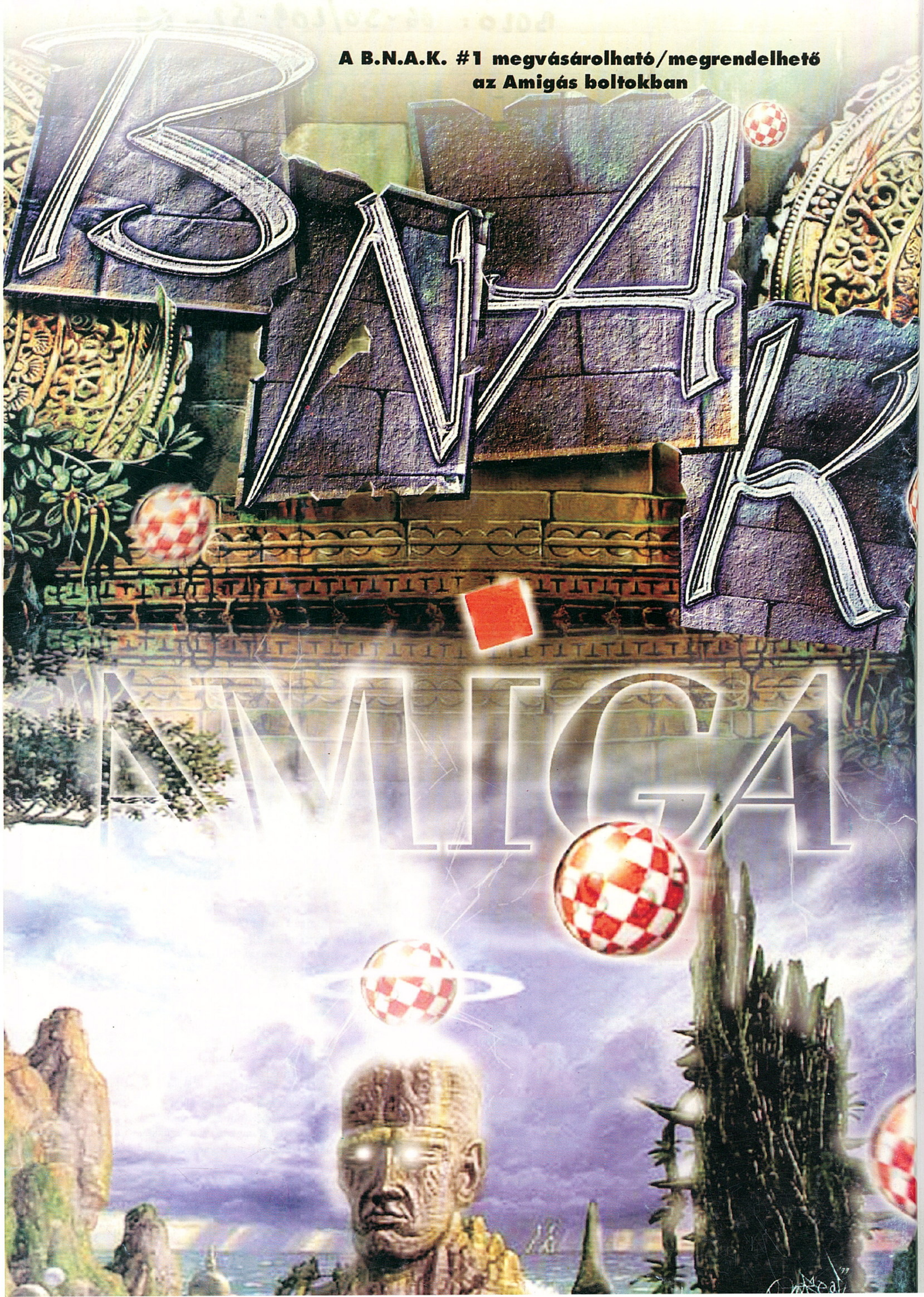
Folyóiratok, könyvek (r):

Az Amiga progr. C és Assembly nyelven	1450.-
Amiga programozási könyv lemez melléklettel.	
Amiga Format (Angol) 10/97+CD 11/97+CD	3500.-
Amiga Magazin (Német) 9/97+Lem. 11, 12/97	2100.
AMIGAonly (Magyar) 250.-/300.- (a 8. számtól) 1 2 4 7 8 9 10	
AMIGA Világ (Magyar)	500.-
Amiga Plus (Német) 9/97+Lemez	2500.-
Amiga Special (Német) 2,3/98+Lemez	1900.-

Az árak ÁFA nélküliek, és az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A rendeléseket a raktárkészlet erejéig még aznap teljesítjük! Viszonteladóknak további kedvezmények! A fenti alkatrészeket megrendelheti e-mail-en, telefonon, faxon. Ha a fentiektől eltérő hardware elemekre van szüksége, akkor kérjen tájékoztatást. E-mail:gadget@mail.datanet.hu

A megnevezés utáni (r) jel a termék raktáron levőségét jelenti.

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!


A B.N.A.K. #1 megvásárolható/megrendelhető
az Amigás boltokban
BNAK
AMIGA